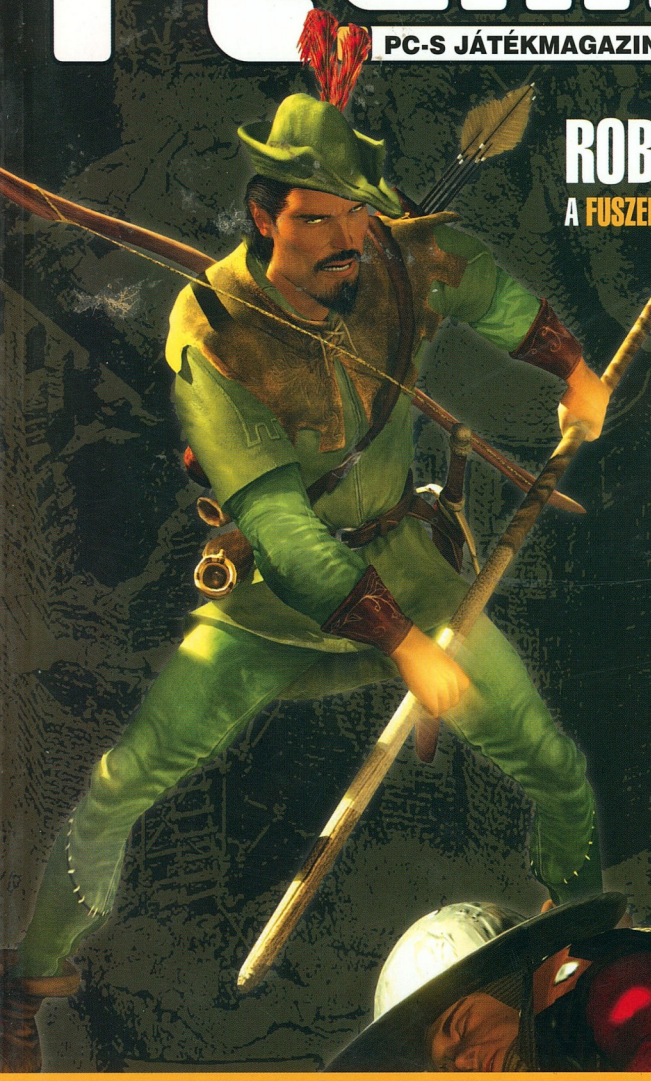
TELJES JÁTÉK: **STEEL PANTHERS** + JÁTSZHATÓ **PLATOON** DEMO

PC GAMES

PC-S JÁTÉKMAGAZIN - 2002/12 - 998 FT



ROBIN HOOD

A FUSZEKLIS hős visszatér

BEMUTATJUK

- The Guild
- Grom
- CrashDay

Sabotage 1943, Xtreeme Forces, Mistmare, Nina: Agent Chronicles...

LETESZTELTÜK

- No One Lives Forever 2
- NFS Hot Pursuit 2
- FIFA Football 2003

LOTR: Fellowship of the Ring, UT 2003, WWE Raw, Iron Storm, Haegemonia, Starfleet Command 3...

FELKÉSZÜLTÜNK: Tanácsok, ötletek a karácsonyi **gépfejlesztéshez**
SZEMEZGETTÜNK: **Komplett konfigurációk** bevizsgálása

9 771587 512101 00212

PC.GAMES

egy PC.GAMES lap gondolataiból...

Itt álmodozom a raktárban,
a szabadságról,
egy izgalmas utazásról – ami hozzád vezet.

Azért mert egy kicsit régebbi vagyok,
még nekem is vannak értékeim, lehet,
hogy pont olyat tudok neked nyújtani,
amit már hónapok óta keresel.

Egy igazi otthonra vágyom,
egy rendetlen fiúszobára,
ahol a zene mellett hallom a PC zúgását,
s én ott heverek az íróasztalon,
egy tábla csoki és a matek füzet között.
A „gazdám" már sokszor átlapozott,
ismeri minden oldalam,
s ha a barátai feljönnek hozzá játszani,
akkor büszkén mutat engem,
s a többi srác kézről kézre ad,
utána pedig feltesz az ágya feletti polcra,
ahol a többi PC.GAMES-szel,
egy igazi sorozatot alkotnánk.

Ha szükséged van rám,
akkor csak annyit kell tenned, hogy

Írsz a **1325 Bp., Pf.: 315** címre
Telefonálsz a **(1) 230-4832** számra
Vagy e-mailt írsz a **level@pc.games.hu** –ra

a sokoldalú PC-s játékmagazin

minden hónapban csak

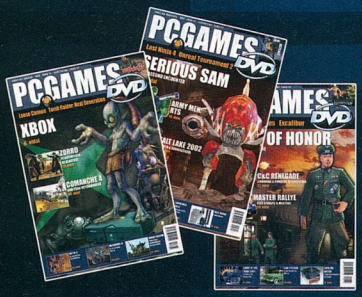
998 Ft-ért!

Régebbi számaink

PC.GAMES
2001/1-2-3 200 Ft/db

2002/1-2-3 300 Ft/db

2002/4-5-6-7 500 Ft/db



PC.GAMES DVD
2002/1-2-3 800 Ft/db

2002/4-5-6-7 1200 Ft/db

Sziasztok!

E hónap kétségkívül a magyar fejlesztésektől volt hangos, hiszen a régóta beharangozott Haegemonia-t és a Platoon-t hamarosan ti is a kezetekbe vehetitek. A DR munkái mellett azonban itt a Panzers is, a Stormregion új játéka a látottak alapján minden dicséretet megérdemel, és ne feledkezzünk meg a Street Legal-ról sem, melyről a következő számunkban olvashattok majd.

A magyarok mellett persze azért a külföldiek is virítottak szépen, itt van mindjárt címlaptémánk a Robin Hood, vagy éppenséggel a Need for Speed sorozat következő része, hogy a Lord of the Rings adaptációról már ne is beszéljünk. Végigtekintve a tartalomjegyzéken, igencsak ínycsiklandó a választék, pontosan olyan amilyennek így az ünnepek közeledtével illik is lennie a felhozatalnak. Ha már erről beszélünk, akkor mindenképpen érdemes megemlíteni kiemelt témánkat, és hardware főtesztünket. A tesztben lehetséges komplett gépeket vizsgáltunk – gondolva az ünnep előtti pénzköltésre, kiemelt témánkban pedig azoknak kívánunk segítséget nyújtani, akik darabonként igyekeznek összerakosgatni gépüket – megpróbáljuk a buktatókat felfedni a beszerzésnél. Egyszóval hasznos és egyben érdekes is a mostani PC.GAMES tartalma, győződjetek meg róla ti is.

a szerkesztők

6 **KARÁCSONYI GÉPFEJLESZTÉS**
Összeállításunkkal némi segítséget szeretnénk adni az év végi hardware vásárláshoz

PC.GAMES TARTALOM

AKCIÓ

23 | SABOTAGE 1943

24 | NINA: AGENT CHRONICLES

25 | IRON STORM

28 | NO ONE LIVES FOREVER 2: A SPY IN H.A.R.M.'S WAY

30 | UNREAL TOURNAMENT 2003

STRATÉGIA

33 | XTREEME FORCES

34 | THE GUILD

35 | HAEGEMONIA: LEGIONS OF IRON

38 | REAL WAR: ROGUE STATES

39 | THE SIMS: UNLEASHED

40 | ROLLER COASTER TYCOON 2

42 | ROBIN HOOD: THE LEGEND OF SHERWOOD

46 | HOMM IV: THE GATHERING STORM

47 | STRONGHOLD CRUSADER

KALAND / RPG

49 | MISTMARE

50 | GROM

52 | LOTR: THE FELLOWSHIP OF THE RING

54 | RING II

56 | ARX FATALIS

SZIM / SPORT

61 | CRASHDAY

62 | STAR TREK: STARFLEET COMMAND III

64 | MICROSOFT COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3: BATTLE FOR EUROPE

66 | NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

68 | FIFA SOCCER 2003

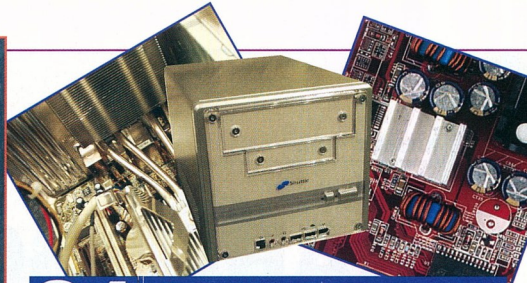
70 | WWE RAW

72 | SPEED CHALLENGE

74 | LINKS 2003

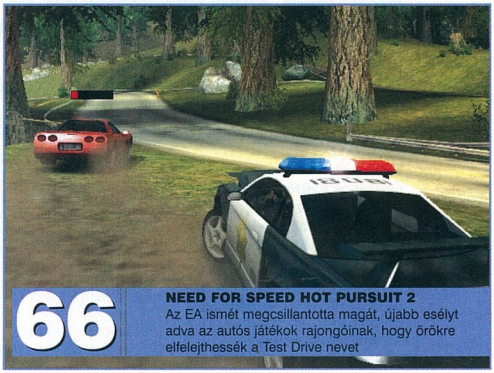
75 | FILA WORLD TOUR TENNIS

28 **NO ONE LIVES FOREVER 2**
Cate Archer visszatér, hogy egy igen rangos mezőnyt maga mögé utasítva a hónap legjobb játéka legyen



84 **ASZTALI GÉPEK TESZTJE**
Összeállításunk hasznos lehet mindenkinek, aki most készül számítógépet vásárolni.

35 **HAEGEMONIA: LEGIONS OF IRON**
Hosszú várakozás után végre megérkezett a magyar csapat űrstratégiája



66 **NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2**
Az EA ismét megcsillantotta magát, újabb esélyt adva az autós játékok rajongóinak, hogy örökre elfelejthessék a Test Drive nevet

2002 OKTÓBER

HARDWARE

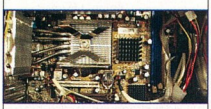
76 | KONFIGURÁCIÓ AJÁNLÓ

77 | LOGITECH BILLENTYŰZETEK

78 | HARDWARE NEWS

80 | PIACI KÖRKÉP

83 | SMC BARRICADE



84 | ASZTALI GÉPEK TESZTJE

87 | CLUB 3D RADEON 9700 PRO

EGYÉB

90 | TUNING

91 | WEB

93 | UTILS

94 | NETES JÁTÉK

96 | UTAZÓK ÉS FELFEDEZŐK

97 | TAZ WANTED

98 | DVD TARTALOM

99 | VÉGIGJÁTSZÁS: NOLF 2

109 | CHEAT

110 | HELP

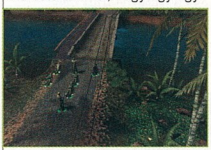
112 | LEVELEZÉS

113 | HU-MOR-ZSÁK

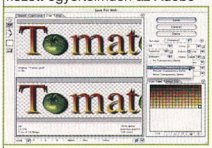
114 | KRÓNIKA

DVD AJÁNLÓ

E hónapban majdnem minden rovatunk büszkélkedhet azzal a kitüntető címmel, hogy egy-egy



kiemelten fontos és nagynevű címet tudhat magáénak. Demo szinten a **Need for Speed** lehet hosszantartó élvezet - körrekordok megdöntése végett valamint természetesen az exkluzív **Platoon** demoval nyomulhatunk egy jókorát, felhasználói programok között egyértelműen az **Adobe**



Photoshop 7.0-ás változata a kiemelkedő, a Shareware és Freeware játék rovat is tartalmaz 1-2 szenzációs alkotást, az egyéb extrákról, mint a 350 megás **Operation Flashpoint** kiegészítőcsomag, vagy a közel 600 megás lemezújság gyűjtemény nem is beszélve. Mindezek mellett pedig egy teljes játék is felkerült a válogatásba, mely a

Steel Panthers sorozatba tartozik. A video-k kedvelői is igen tekintélyes gyűjteményt tudhatnak a magukénak a hónapban, ha pedig sakkozni támadna kedvetek, akkor rendelkezésetekre áll sakk program gyűjteményünk.

KARÁCSONYI GÉPFEJLESZTÉS

TANÁCSOK AZ ÉV VÉGI HARDWARE VÁSÁRLÁSHOZ

Nyakunkon a karácsony, a szülők általában tanácstalanok azzal kapcsolatban, mit vegyenek csemetéjüknek (aki mellesleg természetesen a legdrágább cuccot óhajtja, ami csillog-villog-főzmos-takarít, meg ráadásul még színes-hangos-szagos is :)), akik pedig maguknak fejlesztik a gépüket, csak azt veszik észre, megint elszállt az idő az öreg masina fölött, és csillagászati összegekbe kerül a fejlesztése. Mivel a számítástechnikai eszközök nem éppen olcsóságukról híresek, nem mindegy, mit veszünk.

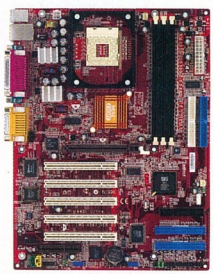
A vásárlást tekintve kategorizálhatunk ár, minőség, tudás és márkák szerint, de mint egyes esetekben látni fogjuk, akár külső szerint is. Összeállításunk nem konkrét termékekhez tanácsadás, hanem kategóriánként egyfajta áttekintő a jelenlegi piaci helyzetről, kiemelve azon fontosabb pontokat, amelyen áll vagy bukik egy-egy eszköz használhatósága. Ezzel szeretnénk megkönnyíteni azok dolgát, akik egyes témákban esetleg nincsenek annyira otthon, hogy átlássák a helyzetet, illetve azon szülőknek is szeretnénk mankóval szolgálni, akik a gyerek nyúzásának engedve szeretnének valamit venni, azonban nem tudják, mit és hogyan érné meg beszerezni.

Azok számára, akik egybegépet vásárolnának, a későbbi oldalakon tudjuk ajánlani a géptesztet, ahol szemügyre vettük több cég kínálatát, és néhány konfigurációt leteszteltünk. Az itt olvasható információk azoknak nyújtanak segítséget, akik alkatrészeket vásárolnának (akár egy teljesen új gépet, akár csak egyes alkotóelemeit lecserélve), illetve valamennyire segítenek eligazodni a jelenlegi helyzetet és a kapható eszközöket illetően. Jó böngészést és jó vásárlást kívánunk!

ALAPLAPOK

Az elmúlt években a magyar alaplappiac alaposan megváltozott, már szinte az összes neves és „névtelen" gyártó termékét lehet kapni, és az árak is egészen emberiek.
A Socket370-es processzorok mellé az ASUS TUSL2-C és az Abit ST6 modellek váltak be leginkább, áruk se vészes, remek tuningalapot nyújtanak, és a megbízhatóságukhoz sem férhet semmilyen kétség. Egyedüli gondom az, hogy a Socket370 miatt nem igazán időtállóak.

A Socket478 tokozású processzorok alá óriási a választék, és ez igaz mind a gyártók, mind a chipkészletek számára. Akik olcsóbb megoldást keresnek, azok bátran válasszák valamelyik ECS modellt, de ne számítsanak semmilyen különleges extrára, úgymint részletes tuningszekció, komoly szoftverkörítés és egyebek. Chipkészlet terén csak a SiS és az Intel közül érdemes választani, ugyanis a Pentium 4 alá készült VIA készletek egyelőre nem állnak a helyzet magaslatán. Még egy dolog. Ha valaki most vesz alaplapot, az alaposan fontolja meg, hogy előreláthatólag milyen eszközöket fog használni a jövőben, hiszen ennek függvényében választhat olyan lapot is, amely rendelkezik USB2.0, Firewire, Serial ATA, Compact Flash/Smart Media és DDR333/400-as támogatással is. Aki többet szán alaplapra, annak érdemes körülnéznie az ASUS, Abit, EPoX, MSI gyártmányú, i845E/i850E/SiS645DX chipkészletekkel szerelt MoBok között.



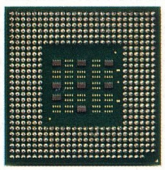
AMD Duron és Athlon XP processzorok alá jól három gyártó készít megbízható és gyors alaplapi chipkészletet, ezek a SiS, a VIA és az NVIDIA. Az olcsóbb megoldást keresőknek megint csak ECS alaplapot ajánlanék, mint a K7S6A. Ez SiS készletre épül, támogatja a DDR333-as memóriákat és az USB2.0-át is. A drágább kategória képviselői szinte kizárólag VIA KT333/KT400 készletre épülnek, és közös jellemzőjük, hogy a gyártók minden létező extrát megpróbálnak rázsúfolni ezekre a termékekre. Jó példa erre az ASUS A7V8X és az MSI KT4 Ultra BSR, melyeken Serial ATA, Gigabit LAN, 6 csatornás hangkártya, RAID vezérlő, USB2.0, Firewire és ehhez hasonló nyalánkságok kaptak helyet, nem is annyira vészes áron. Az nForce-szal szerelt alaplapok szintén megbízhatóak és gyorsak, ráadásul integrált GF2MX videovezérlővel is rendelkeznek – egyetlen „hátrányuk", hogy mire megjelenünk, már valószínűleg kapni lehet az nForce2-re épülő

alaplapokat, mely készlet az előzetes tesztek szerint nagyon jól sikerült, és az integrált VGA-t is lecserélték egy GF4MX-re (pl. ASUS A7N8X).

Processzorok

Processzorokból hatalmas választék áll rendelkezésre, így mindenki megtalálhatja a teljesítményigényeinek megfelelőt. Ezt a kérdéskört két részre kell bontanunk, úgymint Intel és AMD (elvétve lehet kapni VIA procikat is, ezek alacsony teljesítményfelvételük miatt irodai gépekben lehetnek nyerők, bár számítási teljesítményük azért hagy némi kívánnivalót maga után).

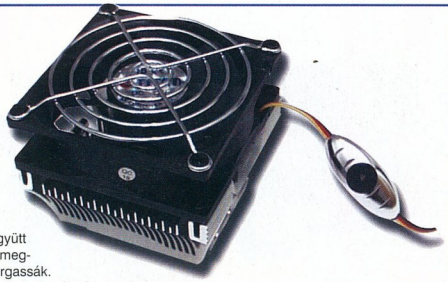
Az Intel processzorai kb. 20%-kal kerülnek többe az azonos teljesítményt nyújtó AMD-s társaiknál, cserébe viszont fejlettebb hővédelmet kapunk (fémsapka, kétszintű belső szabályozás). Az alsó kategóriában már jól bejáratott Celeron név alá tartozó procik még mindig az Intel költséghatékony termékvonalát erősítik, nem is kevés sikerrel. Az egy éve piacra dobott Tualatinok még mindig tartják magukat, és bár teljesítményük (főleg úgy 1,2-1,5 GHz környékén) nagyon jó, a Socket370-es tokozás miatt nem számítanak időtálló befektetésnek, lévén a következő processzorcserénél alaplapot és memóriát is lehet cserélni. Az 1,7 GHz-nél gyorsabb Celeronok már Socket478 tokozásúak, de ezekből inkább csak a 2 GHz-es változatokat ajánlanám, mivel ezek már az újabb, 0.13 mikronos Northwood magra épülnek, 256 Kb L2 cache-sel és 400 MHz-es FSB-vel. A drágább kategória képviselői a Pentium 4-ek, 1,6 GHz-től egészen 2,8 GHz-ig, ezek már minden ma piacon lévő alkalmazáshoz elegendő teljesítményt nyújtanak, sőt, ha szerencsénk van, még kipréselhetünk belőlük pár száz megahertzet pluszban.



Az AMD az utóbbi időben annyira lecsökkentette processzorainak árát, hogy az szinte nevetséges. Mára már oda jutottunk, hogy Duront nem is érdemes venni, hiszen az Athlon XP 1600+ alig drágább, mint a Duronok. Az Athlon XP amúgy is az ár/teljesítmény kategória egyértelmű bajnoka, bár az AMD-nek komoly gondjai akadtak a gyorsabb (XP2400+ és társai) példányok kiszállításával.

CPU-hűtők

Ugyan egyesek úgy vélik, minek foglalkozni külön a hűtőventilátorokkal, szeretném leszögezni, elég fontos ezen eszközök megválogatása, mivel több olyan tényezőjük is van, ami kritikus fontosságú lehet. Elsőként is ott van a tény, hogy mennyire zajosak. Amennyiben vízesés-effektushoz közeli érzésben van részünk, valószínűleg a „minél-nagyobb-fordulatszámon-pörög-annál-jobb" hullám idején vettük WBK vagy FOP, esetleg hasonló, brutális zajjal járó hűtőnket. Egy dologban ebben az esetben biztosak lehetünk, a por, piszok sem fogja megakadályozni a ventilátor működését, nem úgy, mint a régi 486-os, Pentium gépeknél használt ventilátoroknál, amelyek bizonyos idő után nem éreztek magukban elegendő energiát arra, hogy a lapátokat – a levegővel együtt – megforgassák.



Ennek ellenére én azt ajánlom, a zajártalom csökkentése végett nyugodtan cseréljük le ezeket a példányokat csendesebb társaikra, amelyek 3-4 ezer rpm környékén, ugyanilyen hatásfokkal dolgoznak.

Aki szeretné a maximális eredményt elérni, speciális, rézből készült változatot is vásárolhat (persze másfélszeres áron), amellyel biztosíthatja a tuningolt procik biztonságos működését is. Alapszabály, hogy érdemes mindig kicsit jobb hűtőt venni, mint amire szükségünk van, egyrészt hátha a későbbiekben procit cserélünk, másrészt minél stabilabb hőfokon dolgozik a processzor, annál később fog elhasználódni és tönkremenni.

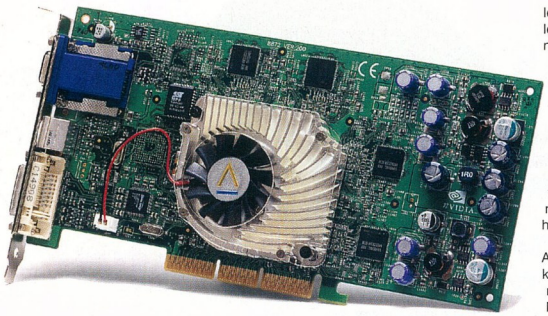
Akik Intel processzort vesznek, használják a procihoz kapott ventilátort (főként 2 GHz fölöttiekre érvényes ez a szabály), ugyanis csendes, megbízható, és kiválóan hűti a processzort. Régebbi procitulajoknak, illetve AMD-seknek is tudok ajánlani termékeket, legutóbb a Spire hűtők voltak, amik nálam jártak, és igen jól vizsgáztak, ráadásul az áruk is elég alacsonyan volt, tehát érdemes rájuk beruházni. Érdemes a régi 486-os és Pentium I-II gépek hűtőit ellenőrizni, ugyanis volt már olyan esetre példa, hogy egy sűrűn fagyogató gépnél kiderült, az instabilitást az okozta, hogy a ventilátor egyszerűen megmozdulni sem tudott a rátekeredett porcicáktól. Alapvető tanács mindenki számára, hogy ezeket az alkatrészeket időnként (akárcsak a gépet) tisztogatni kell!

Videokártyák

A 30 ezer alatti árszegmensben nagyon széles a választék, hiszen

BUFFER UNDERRUN

A CD-írók a lemezre való íráskor az adatot folyamatosan a megjelölt forrásról olvassák (legyen az másik CD/DVD-meghajtó, merevlemez stb.). Az adatot először saját bufferükbe olvassák, és onnan írják ki, de hogy folyamatos lehessen a procedúra, ahhoz az adatáramnak is akadozásmentesnek kell lennie. Ha megszűnik az adatfolyam, a bufferben tárolt adat szép lassan kiíródik, de az utánpótlás csak nem érkezik, az írás is megáll. A régi írók ezt nem tudták lekezelni, és ilyenkor a CD befejezetlen maradt, mehetett a kukába. Az új írók ezt ki tudják küszöbölni, amikor látják, hogy fogy a felhasználható adat, leállítják az írást, és nagyon kicsi mennyiségű hely felhasználásával utána képesek folytatni az írást, ha az adatáramlás újra helyreáll. A buffer kifogyásának ellenszere, ha a merevlemezünk jól karban van tartva (ha töredezett az adatok elhelyezkedése, akkor nehezebb megtalálni a kiírandó fájlokat is), valamint ha írás közben nem végzünk a gépet, főként a merevlemezt és az IDE-csatornát nagyon megterhelő feladatot. Természetesen manapság már elég erő van a gépekben ahhoz, hogy írás közben zenét hallgassunk vagy böngésszük a világhálót, de általában mindenki a maga kárán szokta megtapasztalni, hol húzódnak az adott gép esetében a határok.



ennyi pénzért már lehet kapni GF3 Ti200-as, Radeon 7500/8500 /9000-es és SiS Xabre-es kártyát, melyek közül egyedül a Radeon 7500 lóg ki a sorból, hiszen ez az egyetlen GPU, mely nem támogatja a DirectX8-at, így játékosoknak nem igazán ajánlható. A többi viszont egyaránt jó teljesítményt nyújt a manapság játszható programok alatt, így itt a választás csak a vásárlón múlik, ámbár a SiS Xabre GPU-val szerelt kártyák egyelőre még komoly drivergondokkal küzdenek, de remélhetőleg a programozók néhány hónap alatt kijavítják a hibákat és fokozzák a teljesítményt.

A 30-90 ezer forint közötti kategóriában lényegében csak GF4 Ti4200-al és Ti4600-as szerelt kártyákat találhatunk, és az árak jelentősen függenek a gyártótól – egy ASUS kártya ugyanazzal a GPU-val szerelve jóval többe kerül, mint egy hasonló kiépítésű Abit vagy Innovision termék. Itt fontos megjegyezni, hogy aki ebből az árszegmensből választ magának grafikus kártyát, az már ne vegyen 64 megával szerelt kártyát, hiszen a jövőre megjelenő játékok egyre több és részletesebb textúrát fognak használni, így a 64 MB-os kártyák ilyen esetekben kénytelenek lesznek a viszonylag lassú AGP memóriából gazdálkodni. Jó vételnek számít az Abit GF4 Ti4200-as kártyája, a több pénzzel rendelkezők pedig választhatnak egy GF4 Ti4600-al szerelt ASUS vagy Leadtek kártyát, melyek rengeteg extrával rendelkeznek, de ezt az áruk is híven tükrözi.

Aki ennél is több pénzt szeretne költeni grafikus kártyára, az két megoldás közül választhat: Matrox Parhelia és az új király, az ATI Radeon 9700 Pro. A Parhelia inkább a professzionális felhasználókat veszi célba, akiknek elsősorban a kiváló képminőség és többmonitoros támogatás fontos. A kártya 3D-s teljesítménye valahol a Radeon 8500 közelében van, így hardcore játékosoknak inkább az új Radeon 9700 Pro-val szerelt kártyák valamelyikét ajánlom. Ezek teljesítménye egyszerűen lenyűgöző, a GF4 Ti4600-as kártyákat mondhatni porig alázzák, és már támogatják a DirectX9-et is. A kártya befektetésnek sem utolsó, hiszen előreláthatólag még legalább másfélkét évig nem lesz olyan program, amely megkérdőjelezhetné az R300-as GPU potenciálját.

Merevlemezek

A merevlemezek piaca manapság kétarcú, egyrészt óriási méretekben kaphatunk ma már ilyen kütyüket, másrészt a márkák közötti versengés is jócskán letisztult végeredményt mutat. Sajnálatos módon az átrendeződés a minőségre is hatással volt, és ez nem éppen mindenhol jelentett változást a pozitív irányba. A Western Digital merevlemezeknél manapság egyre több problémát lehetett tapasztalni, főleg az 5400-as fordulatszámú példányoknál, ezeket manapság már nem is nagyon lehet beszerezni, a legtöbb kiskerből eltűntek. Az IBM mindig is jó minőségéről, megbízhatóságáról és szoftveres támogatottságáról (pl. IBM Feature Tool) volt híres, azonban amióta Magyarországon is készültek példányok, azóta nagyon kétesélyes itthon vásárolni belőlük, sajnos elég magas volt a meghibásodási arány. A legjobban a Maxtor tartja magát, hiába voltak anno a Quantum vinyók kevéssé megbízhatók bizonyos szériák esetében, a legjobb választás manapság ettől a gyártótól venni merevlemezt, főleg ha otthonra akarunk vásárolni.

Mire is érdemes figyelni?

Egyrészt manapság már csak 7200 rpm-es vinyót szabad venni, lehetőleg 40 GB alá ne menjünk, mert árban nem fogja megérni számunkra. A cikk leadásának időpontjában a legjobban 80 GB-os változatok álltak ár/méret viszonyában.

Amire figyelni kell, az már inkább a megvásárlás utánra érvényes, mégpedig az, hogy mindenképpen hozzunk létre kb. 20 GB-os partíciókat, és ne egyben használjuk az egészet, egyetlen partícióként. Amúgy pedig érdemes gyakran töredezettségmentesíteni, és ha XP-t használunk, amenyniben nem kell visszafelé kompatibilisnek lennünk (Win9x), ajánlott az áttérés NTFS-re, mert jobb a kihasználtsága, mint a FAT-változatoknak.

CD-olvasók/írók

Az olvasók kategóriájában igazából nem sok tanáccsal élhetek, hacsak azzal nem, hogy nem biztos, hogy a leggyorsabb a legjobb, ugyanis ezek óriási rezonanciát eredményezhetnek, amibe az egész gép, de még a környezetében lévő tárgyak is beleremeghetnek, ráadásul zajosak is. Manapság igazából csak LG és ASUS 52x-es példányokat lehet kapni, ezeket nem nagyon javaslom, sokkal jobban járunk DVD-olvasóval vagy CD-íróval.

A CD-írók terén mindig is etalonnak számított a Plextor, habár a mezőnynél kicsivel drágábbnak számít. Azonban ha valaki megbízható, túlírásra képes és jó garancialehetőségekkel, valamint támogatottsággal rendelkező írót szeretne beszerezni, érdemes kifizetni néhány ezressel többet. Ugyan ízlés kérdése a dolog, de szerintem a Yamaháknál jobb választás. Az alacsonyabb kategóriában ott vannak az LG termékei, ezek eléggé középkategóriások, és a TEAC-példányok is

GYILKOS VENTILÁTOROK

Volt egy időszak, amikor a nagyobb áramfelvételű ventilátorok képesek voltak tönkrevágni az alaplapi csatlakozókat (esetleg az alaplap egész áramellátását, ahogy az esetemben egyszer egy vadiúj TUSL2-C-vel történt). Ugyan mostanság ilyenek már nem fordulnak elő, egyrészt a ventilátorok is stabilabbak, másrészt az alaplapokat is úgy készítik, hogy figyelnek erre, azért egy nagyobb motorral rendelkező példány esetében sosem árt az óvatosság, érdemesebb egy átalakítóval az IDE-eszközök tápjára csatlakoztatni (habár ilyenkor az alaplapi fordulatszám-szabályozást is kiiktatjuk!).

ugyanide tartoznak, azonkívül, hogy megbízhatóak, és funkciójukat tökéletesen betöltik, nem sokat lehet elmondani róluk. A Philips írókról azonban mindenkit lebeszélnék (ezek azok, amelyeket szép nagy dobozokban lehet kapni), rossz minőségű a legtöbbjük, és sokszor az alapvető funkcióikat sem látják el megfelelő minőségben. Ugyan a manapság kapható példányok legtöbbje DMA módban is képes működni, nem csak PIO módban, én óvatosságra inteném azért a felhasználókat, ugyanis előbbi változatnál egyes alaplapok esetében, ha

olvasót, manapság ez már nem szükséges, mert ezen módszerek kijátszására még a kereskedelmi forgalomban kapható lejátszóprogramok is alkalmasak.

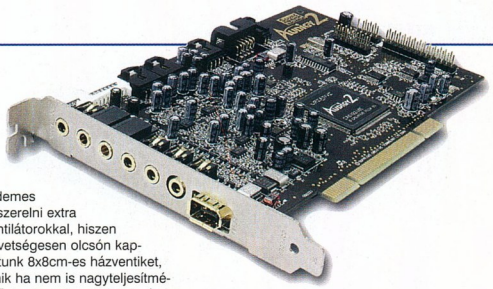
Az olvasóknál is érdemes arra ügyelnünk, hogy optikai, ráadásul mechanikus eszközökről lévén szó, időnként tisztítani kell őket. Léteznek speciális, optikát tisztítani képes CD-lemezek (az egyes sávoknál egy sörtét helyeztek el), de magát a tálcát is érdemes lesöpörni a már emlegetett ecsettel, mivel az is képes porozódni.

ugyanarra az IDE kábelre van rakva egy merevlemez (UDMA-s), simán megölheti az írásunkat, habár ez típustól (alaplap és író) is függ, vannak olyan esetek, amikor szerencsésebb az írót PIO módban, vagy DMA-MultiWord módban hagyni. A választáskor még érdemes megnézni, mekkora buffere van a meghajtónak, és hogy milyen buffer-underrun elleni védelmet támogat.

A DVD-olvasók mezőnyében két példány szokott a gépekbe kerülni, az egyik a Pioneer, a másik az LG. Ha a sebességet nézzük, a Pioneer sokkal jobban teljesít, ráadásul létezik belőle nem tálcás változat is, ami mindenképpen trendinek nevezhető. Az LG azonban sokkal kisebb rezonanciát produkál, ugyan lomhább, viszont megbízhatóbbnak bizonyult a tesztek során, így hosszabb távra mindenképpen jobb választás. Főként a német nyelvterületen hódított április tájékán a Toshiba SD-M1612, teljesen megérdemelten, ugyanis tulajdonságai alapján kategóriája legjobbjának számít, amit azért az ára is tükröz. Ellenben ha szeretnénk a felsőbb kategóriából választani, akkor ezt tudjuk ajánlani. Ugyan alapvetően fontos lenne, hogy tudjuk, milyen régiókóddal látták el az

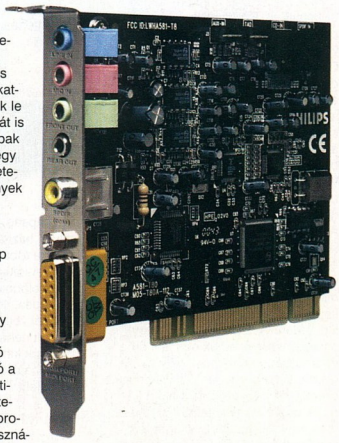
Házak, tápok

Igazából ezt a témát csak szubjektíven lehet megközelíteni, mivel a tapasztalatok alapján egy háznál a legfontosabb szempont mindig is a külső volt. Van, aki azt szereti, ha világít, van, aki azt, ha bele lehet látni a belsejébe, van, aki a tornyokat szereti, van, aki a minél kisebbet. Általában azonos sémára épül mindegyik, van hely a legtöbben extra ventilátorok beszerelésére, és mindegyik univerzális abból a szempontból, hogy szokott hely lenni az alaplapra integrált eszközöknek is a hátlapon. A különbséget az extrák jelentik: csavarhúzó nélküli szerelhetőség (manapság egyre népszerűbb az olcsóbb kategóriában is), különböző színű megvilágítás, extra USB-, illetve audiocsatlakozók stb. A házakat



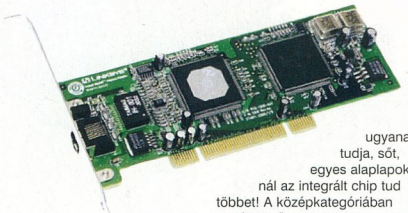
érdemes felszerelni extra ventilátorokkal, hiszen nevetségesen olcsón kaphatunk 8x8cm-es házventiket, amik ha nem is nagyteljesítményűek, viszont csendesek, és hatékonyan besegítenek a belső levegőáramlás kialakításában. Érdemes hűteni a merevlemezeket is (vagy mobile rackbe rakni őket, ahol van ventilátor), főleg ha zsúfoltan vannak a meghajtóink, és a gépbe hátulra, vagy ha van nyílás, felülre berakni egy ventilátort.

A tápok tekintetében csak arra érdemes nagyon odafigyelni, hogy megfelelő teljesítménnyel bírjon (230W valószínűleg nem elég egy P4-es procihoz, CD-íróhoz, Ge4-es kártyához, USB-s eszközökhöz, és 3 vinyóhoz...), és lehetőleg ne a legolcsóbb, magyar felirattal rendelkező változat legyen, hanem legalább Codegen kategóriájú. Persze minél drágább, annál megbízhatóbb, csendesebb és hatékonyabb egyszerre (Enermax és társai), ráadásul az alkatrészeket sem spórolják le róla – ezek több strapát is bírnak, valamint a jobbak képesek meggátolni egy teljes gép tönkremenetelét is extrém körülmények között (értsd: nem az alaplap és az összes eszköz megy tönkre, hanem maximum a táp lesz használhatatlan).



Hangkártyák

Itt is elmondható, hogy mára letisztult a piac. Kapható nagyon olcsó tömegtermék, kapható a középkategóriás Creative, valamint a felsőkategóriás termékek, professzionális felhasználásra tervezve. Az átmenetet az alacsony- és középkategória között az SB Live! 5.1 képezi, a közép- és felsőkategória között az Audigy legdrágább példánya. Igazából akinek elegendő a legalacsonyabb kategória, annak érdemes elgondolkodni az alaplapválasztáskor az arra integrált audio chipek választásán, mert a kettő nagyjából



ugyanazt tudja, sőt, egyes alaplapoknál az integrált chip tud többet! A középkategóriában egyértelműen az Audigy a nyerő, mivel támogatja az EAX-okat, és kiváló hangzást képes produkálni, digitális kimenettel is rendelkezik, és jó a szoftveres támogatottsága.

Vásárláskor arra ügyeljünk, hogy az OEM-változatokhoz nem mindig jár ugyanaz a szoftvercsomag, mint a dobozos verziókhoz, azonban a kettő között árban kicsi szokott lenni a különbség, tehát megéri a bolti verziót választanunk.

Hálókártyák

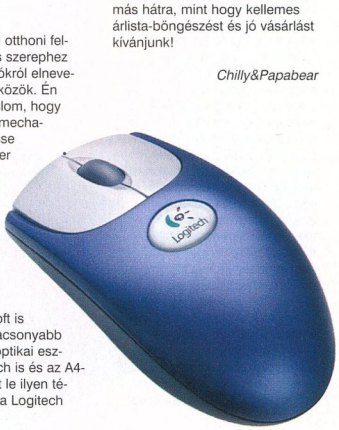
Régebben a hálózati eszközök speciális felhasználás esetén kerültek csak szóba, manapság már minden szélessávú neteléréshez szükség van egy Ethernetes interfészre is, ráadásul nem ritka manapság az olyan háztartás, ahol egyszerre több gépet is LAN-ba kötnek. A kategóriák itt is élesen elhatárolódnak, azonban az átrendeződés, ahogy az a merevlemezeknél volt, itt is megtörtént az elmúlt néhány évben, és egyes gyártók kevésbé kedveltek lettek, míg mások termékei az előtérbe kerültek.

A kártyák legolcsóbbika talán a Ruby terméke, aminél csak kicsivel drágább a Planet/Acorp párosítás. Igazából kategóriájukban nem nagyon tudnék túl sok különbséget felmutatni, mindkettő ugyanolyan jól alkalmazható, nagyrészt megbízhatóak, de semmi extrát nem tudnak – viszont mindenhol kiválóan szoktak működni (legyen szó Linuxról vagy Windows-ról). A következő kategóriában a tömeggyártásra szánt 3Com és SMC kártyák következnek, ezekből az előbbivel jócskán voltak problémák az utóbbi időkben, saját termékeikkel (3Com routerekkel például) sem voltak néhanapján hajlandóak együttműködni. Az SMC-t mindenki ismerheti, aki kábeltévés netelérést választ, hiszen itt ezt szokták a legtöbbször alkalmazni – igazából probléma sosincs az SMC termékeivel (kivéve néhány bugos Linux-os drivert), csak nem szabad sokszor ki-bedugni az UTP-kábelt, mert a csatlakozók hamar kontakthibásak lesznek (LAN party-kra nem a legjobb választás). A magasabb kategóriában Intelt és SMC-t találhatunk a legtöbbször (jó, persze, 3Comot is :)), mindkettő már extra funkciókkal is ellátott példányokat is megjelentet a piacon, és általában tökéletesen működnek is. A legtöbbször etalonként emlegetett kártya az SMC EtherPower II 10/100-as szokott lenni, mivel nagyon jól szerepel minden környezetben.

Egyetlen dologra ügyeljünk, hogy hacsak nincs kimondottan 10 MBit/s-os kártyára szükségünk, ma már mindenképpen a 10/100-as társaik mellett tegyük le a voksot, valamint hogy ha a hálózaton Linux-gép is van, és abba is kártyát szeretnénk tenni, előbb nézzük meg, hogy van-e hozzá Linux-os driver a kernelhez. Itt nem a kártya gyártóját kell megnéznünk, hanem a chipet (pl. Realtek, Tulip, SMC stb.).

Egerek

Mind játéknál, mind otthoni felhasználásnál fontos szerephez jutnak eme rágcsálókról elnevezett pozicionálóeszközök. Én senkinek sem javaslom, hogy manapság golyós, mechanikus egérbe fektesse pénzét, hiszen 5 ezer forint alatti áron kaphatjuk a Genius optikai egerét, ami minden alapvető célra tökéletesen megfelel – és ezzel az árral korántsem nevezhető luxusnak. Ugyanígy a Microsoft is rendelkezik a legalacsonyabb kategóriába szánt optikai eszközzel, de a Logitech is és az A4-Tech sem maradhat le ilyen téren. A Microsoft és a Logitech kínálják a legjobb minőségű egereket, ami a vezeték nélküli változatoknál 10 ezer forint fölötti árat is jelent. Hogy ki melyiket szereti, általában szubjektív döntés szokott lenni, vagy márkahűség állhat a dolog hátterében. Talán egyetlen termék van, amiről rosszat hallottam, ez pedig a duáloptikás Logitech MouseMan, amely nem mindig váltotta be a hozzá fűzött reményeket *(nem tudom, én hónapok óta ilyet használok, és amellett, hogy nagyon meg vagyok elégedve vele, egyszer sem volt rossz tapasztalatom – Papbear).*



Ez a „rövidke" körkép természetesen nem térhet ki mindenre, ellenben jó kiindulópont lehet abban az esetben, ha tanácstalanok vagyunk alkatrészvásárlás előtt. A karácsony előtti időszakban általában pár ezer forinttal feljebb kúsznak az árak, ezért nem érdemes az utolsó pillanatig kivárni. Vásárlás előtt érdemes lehet még körülnézni a hazai hardver fórumokon, ahol általában lecsapódnak a pozitív vagy negatív tapasztalatok egy adott hardver esetében, így ha valamiről feltűnően sok rosszat olvasunk, nem nagyon érdemes foglalkozni azzal a cuccal. Ezek után már nincs más hátra, mint hogy kellemes árlista-böngészést és jó vásárlást kívánjunk!

Chilly&Papabear

GÉPKARBANTARTÁS

Először is szeretném lebeszélni mindazokat, akik szeretnék kiporszívózni a belsőt, mivel még a speciálisan erre a célra kialakított porszívók is képesek tönkretenni, beszipkázni egyes alkatrészeket. Az ilyen porszívókat ugyan lehet alkalmazni, de előtte a kártyákat és a kábeleket tessék eltávolítani a gépből, és csak a házból kiszívni a port!

Az első lépés mindig az áramtalanítás! Ne csak kapcsoljuk ki a gépet, de a tápegységtől is vonjuk meg a feszültséget, ha van rajta kapcsoló, azt is állítsuk zérusra, és a 220-as kábelt is távolítsuk el. Eztán nyissuk ki a gép dobozát, és szedjük ki a kártyákat, valamint a meghajtókat (kislemez, CD/DVD, merevlemez stb.). A kiszedett eszközöket egyenként tisztogassuk le finom ecsettel, lepergetve róluk a port réteget. A porrongyok alkalmazása nem szerencsés, mert csak beleakadnak a NYÁK kisebb kiálló részeibe, ráadásul még a port sem tudjuk vele eltávolítani eléggé hatékonyan. Lehetőleg az alaplapot is vegyük ki a gépből, és tegyük meg ugyanezt vele. A memória legtöbbször a CPU-hűtők környékén szokott lenni, így ezt is érdemes kivenni a foglalatából, és ecsettel letisztogatni, mert elég nagy mennyiségben kapja a port. A tápegység tisztítása és felnyitása ellenjavallott, amennyiben koszolódik, vagy olyan embernek adjuk oda, aki ért a villamossági dolgokhoz, vagy vegyünk újat. Ha mindent kitisztítottunk, szereljük össze a gépet, majd a kábelek csatlakozását kétszer is nézzük meg, ugyanis a legtöbbször ez szokott lenni a probléma, ami miatt nem működik indítás után valami. A fenti procedúrát évente kétszer, de legalább egyszer érdemes megtenni, hogy elkerüljük az alkatrészek idő előtti elhasználódását, valamint az elektromos eszközök meghibásodását. A tisztogatást mindenki saját felelősségére végzi, és a művelethez nem árt némi szakértelem!

A DVD Filmcsillag

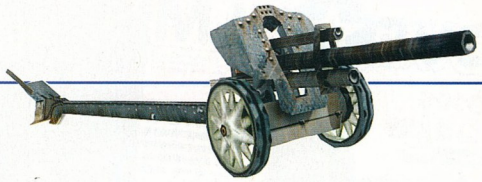
novembertől teljes filmet tartalmazó **DVD-melléklettel** is kapható az újságárusoknál, a nagyobb videotékákban és szaküzletekben

Ára melléklettel: 1690Ft
melléklet nélkül: 495Ft

Megrendelhető és előfizethető a szerkesztőségben:
1388 Budapest, Pf. 73/53. Telefon: 271-1170
e-mail: elofizetes@dvdmagazin.hu

Előfizetési díj: 1399Ft/megjelenés
Előfizetni 10 számra lehet!

Az előfizetési díj tartalmazza a postaköltséget. A lapokat tértivevényes ajánlott küldeményként postázzuk.



PANZERS interjú

A S.W.I.N.E. elkészítése után mély hallgatásba burkolódzott a Stormregion csapat, mely csak a közelmúltban tört meg. Új játékuk két készítőjével, Mogyorósi Gáborral és Bánki Horváth Attilával beszélgettem a programról.

Mondjatok valamit a Panzers-ről a PC.GAMES olvasóinak!

A Panzers egy valósidejű stratégiai játék teljes 3D-s környezetben, amely a második világháborúba sodródott Európa csatatereinjátszódik. A teljes háborút felölelő eseménysor végigvezet bennünket Európa különböző hadszínterein, méghozzá egy igen érdekes rendszerben. Rendkívül részletesen kidolgozott objektumok és lélegzetelállító effektek gondoskodnak a vizuális élményről, soha nem látott új stratégiai elemek pedig a jó játszhatóságról. Az engine továbbra is a S.W.I.N.E.-ban szolgálatot teljesítő Gepárd nevű motor, amely jelentős fejlesztésen esett át az utóbbi időszakban. A vizuális effektek élvezetéhez egyébként nem árt majd egy GF3 és egy 1 Giga környéki processzor.

Meséljetek valamit a háborús környezetről, a résztvevő felekről és a játékmenetről.

Három nemzet (szövetség) – Német, Angol-amerikai, Szovjet – közül választhatunk és vezethetjük a gyalogosokból és járművekből álló különítményünket győzelemre. A légierő is szerepet kap a harcokban, de csak támogatási szinten. A játékos elit alakulatokat irányít a játékban, melyek különböző feladatokat kapnak a háború során. Harcosainkat, járműveinket átvihetjük küldetésről küldetésre, közben újabb egységekkel gyarapítva a számukat. A katonák a harcban tapasztalati pontokat szereznek, fegyveres és más képességeik fejlődnek, a harcban kivívott presztízsből intézhetjük a későbbiekben a vásárlásokat és a pótlásokat. Lószeres- és műhelykocsik gondoskodnak a tankjainkról, a gyalogosokat pedig különféle felszerelési tárgyak segítik. A S.W.I.N.E.-hoz képest annyiban változott az utánpótlás, hogy ezentúl az üzemanyagra nem kell figyelnünk, csak a lőszer újratöltése lesz a feladatunk. A játékos igényelhet egységeket, újabb típusra szerelheti át vagy javíthatja a már meglévőket a főhadiszálláson. Persze a pályákon is találhatunk majd bónusz helyeket és utánpótlásokat. A fegyverzet igazodik a II. világháború valóságos helyszíneihez, valamint a rendelkezésre álló eszközök és fegyverek is ismertek lesznek a második vh. kedvelői számára. Cselek itt is lesznek, elég, ha csak a háború alatt mindkét fél által felvonultatott extrém elképzelésekre gondolunk, melyek közül egy-kettő még akár benne is lehet a játékban. Számos fajta jármű örvendezteti meg a II. világháborús találmányok rajongóit, köztük kétéltű tankok, vontatott és önjáró lövegek, tankok, repülőgépek. Egy csapatot sokféleképpen összeállíthatunk annak megfelelően, hogy milyen stratégiát akarunk alkalmazni. Rendkívül részletesen kidolgozottak az egységek, az eredetijükkel minden arányban egyeznek.

Milyen lesz a játék felépítése?

Európai nagyvárosokon, hatalmas erdős vagy sík tájakon, mediterrán falukon és havas hegységeken keresztül vezet az utunk. Rengeteg elsődleges, másodlagos és titkos cél vár megoldásra a hadjáratok küldetéseiben. Egyébiránt 14 német, 7 szovjet és 9 angol-amerikai küldetés kapott helyet a küldetések között, melyeket szoros sztori szál kapcsol össze egy összefüggő egésszé. A játék közbeni animációk párbeszédekkel és legfőképpen akciójelenetekkel színesítik a játékot, és viszik tovább a cselekményt. A különítmény a pályák között tetszés szerint utazhat oda és vissza, ha a küldetés teljesítése céljából az a szükséges. Egyes mellékküldetések helyszínei két pályán találhatóak, ilyenkor kell ugrálni egyik pályáról a másikra, majd ennek leküzdése után vissza az eredetire.

Milyen motorizált egységek fordulnak majd elő a játékban?

Teljesen valósághűen megalkotott II. világháborús járművek – tankok, lövegek, dzsipek, repülők és teherautók – segítenek a harcban. Komoly választék lesz egységekből, hiszen több száz motorizált típus található a játékban a katonák mellett. Páncélos egységeket el lehet foglalni az ellenségtől bizonyos fegyverek és taktikák használatával. A részletes

sebződésmodell lehetővé teszi a jármű részleges működésképtelenségét, ezenkívül bizonyos stratégiák használata előnyt biztosít (pl.: a tankot a hátsó páncélon érdemes lőni). Bármely résztvevőt választva egy karizmatikus hős van jelen mint a különítmény vezetője, és az ő története tárul fel a háború folyamán, az ő vezénylete alatt irányíthatjuk az egységeket. Híres személyiségek is felbukkannak majd a programban, annak függvényében, hogy éppen milyen csatákat vívunk.

Multiplayer lehetőség lesz a programban?

Hatalmas többjátékos ütközetekben lehet részt venni, először kiválasztva a két szemben álló fél közül az egyiket, és csatlakozva hozzájuk. Nyolc játékos (CPU vagy ember által irányított) részvételével akár száz egység között is dúlhat a csata. Olyan multi-módokkal is találkozhatunk majd a PANZERS-ben, amilyeneket még egyetlen stratégiai játékban sem láthattunk.

A újdonságként felvonultatott gyalogos egységek milyen speciális tulajdonságokkal bírnak?

A katonáknak távolság függvényében minőségben különböző látásuk van, amit ráadásul az időjárási viszonyok módosítanak. A terep adottságainak kihasználásával és a rendelkezésünkre álló extra felszerelési tárgyak segítségével persze javíthatunk a helyzetünkön, sőt néha ezek segíthetnek hozzá egy másfajta megoldás megvalósításához. Minden gyalogos képes meghallani a közeledő járművet, és minél tapasztaltabb, annál többet tud mondani róla, akár a pontos típusát is. Ez nagy segítségünkre lehet a harcok során, hiszen az épületek takarásában közelítő Tigris tank felismerése az életét mentheti meg egy gyalogos csapatnak. Az időjárási viszonyok a hallásra is hatással vannak, sőt még az is lehetséges, hogy a terepviszonyok változása is hatással lesz a hangokra.
Különféle testhelyzetek teszik lehetővé a tárgyak mögé vagy sűrű növényzetben való elbújást. Itt a következő testhelyzetekről beszélünk: állás, guggolás és fekvés. Ugrást és egyéb extrém mozdulatokat a katonák nem végeznek, kivéve, ha egy kézigránát robbanása állítja őket röppályára.

Mit lehet tudni a katonáknak kiadható parancsokról, üzemmódokról?

Lopakodó üzemmódban a gyalogosok automatikusan kihasználják a terep adottságait a rejtőzésre, ahogyan az a valóságban történik. A játékos állítja be az éppen aktuális üzemmódot annak függvényében, hogy milyen az adott szituáció, persze ennek lehetnek komoly következményei is a csatákat illetőleg, de ezt nem is kell külön ecsetelni a stratégiai játékosok számára.
Az egyedülálló, szerepjátékokhoz hasonló fejlődési rendszerben a tapasztalati pontok az adott fegyverek használatából erednek, és a használt fegyver kezelésének képességét fejlesztik.
A gyalogosok fegyvereit le lehet cserélni, így akár szuper katonákat is nevelhetünk fiainkból, akik mindenhez értenek. Minden fajta adminisztrációt és besorolást elintéz helyettünk a program, a játékosnak csak a harccal kell törődnie. A tapasztaltabb egységek nagyobb kitartással rendelkeznek, így több viszontagságot képesek elviselni, és kevésbé hajlamosak a megadásra és az elfutásra.

Mennyire alakítható majd környezetünk?

Teljesen lerombolható épületek, lángoló házak, sűrű füst és porfelhő a robbanások után, valamint a 3D-s hangok együttesen olyan élményt nyújtanak, hogy a játék a legnagyobb háborús filmek hangulatával vetekszik.

A csapat nem titkolt vágya volt egy II. világháborús program elkészítése, tulajdonképpen a S.W.I.N.E.-nál egy kicsit már erre készültek, de aztán a megrendelő igényei másként alakították a fejlesztést. A program elkészítése nagy kihívást jelent, hiszen pontosan igazodni kell a megtörtént valósághoz és természetesen a hadi cselekményekhez. A háború menete sem fog megváltozni, hiszen ez már történelem, azonban az egyes kis ütközetek és csaták megoldása bőven hozhat érdekességet és újdonságot a játékos számára. A Panzers készítői mindig is egy ilyen jellegű feladatra vágytak. Mi csak sok sikert tudunk kívánni nekik, mely a látottak alapján biztos, azonban a program megjelenéséig még sokat fejlődhet a játék, hiszen csak 2003 végén lesz várható a megjelenés.

Bear™

ECHELON: WIND WARRIORS

AKAEI / MADIA LTD. / 2002. DECEMBER
WWW.BUKA.COM/EINDEX.HTM

A 2001-ben megjelent Echélon folytatása az alapjátékot készítő MADia orosz fejlesztőcsapat műhelyében történik, és igazi nagyágyúnak szánják a futurisztikus légiharc-játékok kategóriájában. Jó pár légi ketyerét kipróbálhatunk majd (történetünk 2351-ben játszódik), számos új küldetést végrehajtva, a játéktér nagyságáról a készítők pedig csak annyit

mondanak, hogy a történet egy olyan kontinens felett játszódik, melynek átrepüléséhez 7(!) teljes órára lenne szükségünk. A Galaktikus Föderáció egyik legjobb pilótájaként számon tartott Jason „a Farkas" Scott őrnagyot fogjuk irányítani a játék folyamán, és bár a kiadott képek zöméről nem derül ki, de az Echelon: WW belsőnézetes lesz. A 3D-s grafikus motor valósághű környezetet, csodálatos tájakat és részletes épületmodelleket kezel le, de remekül helytáll a por- és piszokeffektek megjelenítésénél is. Kommunikációs rendszerünk segítségével hívhatunk más légi, szárazföldi és légelhárító egységeket. A játékban 30 légi és 100 további egyéb járművet találunk majd és a 40 küldetést tartalmazó egyjátékos mellett fontos szerep jut a multiplayer módoknak is.

LETHAL DREAMS: CIRCLE OF FATE

MÉG NINCS / BOOLAT GAMES / –
WWW.LETHALDREAMS.COM

A Lethal Dreams: Circle of Fate nagyban hasonlít a Sacrifice-hoz, vagy hogy aktuálisabbak legyünk, a Project Nomads-hoz (legalábbis környezetét tekintve): több kisebb egymástól elhatárolt szigeten kell karakterünkkel kalandoznunk, hogy az azokat uraló mágusokat (magunkat is beleértve összesen 6 ilyen gonosz egyén van), illetve szörnyhordáikat legyőzve egymásba „olvaszthassuk" a magányos földrészeket. Segítségünkre természetesen a mágia lesz, méghozzá a 6 varázsló mágia-orientáltsága alapján: szellemidézés, inkarnáció, nekromancia, portál-idézés, elbűvölés, átváltozás.

THE ENTENTE: WORLD WAR I BATTLEFIELD

MÉG NINCS / LESTA STUDIO / –
WWW.BUKA.COM/SCRIPTS/GAME.ASP?ID=19

A nevéből bizonyára senki nem találná ki, hogy a The Entente: World War I Battlefield az I. világháború borzalmainak állít emléket, abból pedig pláne nem, hogy a programban orosz, francia, angol, valamint német és osztrák-magyar alakulatok lépéseit irányíthatjuk. A készítők a projekt fejlesztésekor természetesen minden apró részletre odafigyeltek, így a történelmi ihletésű küldetések során nemcsak az adott korra és népre jellemző járműveket, hanem akár a nemzetek kötelező hacukáját is könnyű szerrel, első látásra is megkülönböztethetjük, ezzel is növelve a program játszhatósági faktorát. Az alkotók ráadásul fotorealisztikus képi világot ígérnek, egy oldalon akár 1000 egység bájos asszisztálása közepette!

DARK SECTOR

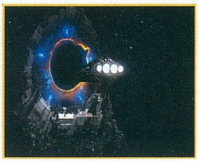
MÉG NINCS / DIGITAL EXTREMES / -
WWW.DIGITALEXTREMES.COM

Már több mint két év telt el azóta, hogy a kanadai Digital Extremes bejelentette Dark Sector című játékát. Azóta jóformán semmit sem hallottunk róla, amiben talán az a tény is közreműködött, hogy a csapat valami nevenincs akciójátékot, holmi Unreal Tournament 2003-at készített közben ☺. Pedig a Dark Sector is ígéretesnek tűnik, hiszen az UT pergő akcióit egy állandó online világba helyezi. Ez pedig lehetőséget ad arra, hogy egy szimpla multiplayer játék helyett egy összetett, állandóan változó és élő világban „létezzünk", ami ráadásul a karakterünk fejlesztésre is lehetőséget ad. A játék természetesen követi a cégtől megszokott irányvonalat, tehát belsőnézetes, klasszikus FPS játékstílust használ. A történet szerint számos világméretű katasztrófa után az emberiség túlélői szétszóródtak a naprendszerben, ám az űrállomások okozta bezártságérzet, a korlátozottan rendelkezésre álló erőforrások, és a sorozatos erőszakhullám anarchiához vezetnek. A kormányzat maradéka fejvadászok bevetésével próbál úrrá lenni a káoszon. Mi is egy ilyen kezdő fejvadászt alakítunk, akinek már első feladatakor eldönthetjük, hogy egy egyszerű követést választunk (célpontunkat a Marsról a Jupiter holdjaiig kell figyelnünk), vagy már rögtön a törvényen kívüliek levadászásával kezdjük bérgyilkosi hírnevünk kiépítését. Később akár több társunkkal csapatokba verődve portyázhatunk, illetve vállalhatunk összehangolt akciókat ígérő megbízásokat. Képességeinket gyakorló arénákban csiszolgathatjuk, egyéni és csapatalapú meccsek abszolválásával. Grafikailag az Unreal Warfare legfrissebb generációja hajtja majd a cuccost, melynek nemcsak az FPS részeknél, hanem az űrszimulátor szegmensben is teljesítenie kell – ugyanis egy ilyet is tartalmaz majd a játék, hiszen az űrállomások között is nekünk kell űrhajónkkal harcolnunk/közlekednünk.

GALACTIC CIVILIZATIONS

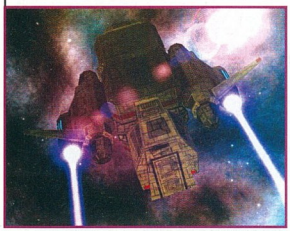
STRATEGY FIRST / STARDOCK SYSTEM / – WWW.GALCIV.COM

Megismételni a megismételhetetlent! – legalábbis erre készül a Stardock Systems legújabb stratégiája, a Galactic Civilizations kapcsán, ami egyébiránt a hasonnevű, 1994-ben több helyütt is Év játékának választott program remake-je.
Feladatunk egy egész galaxisnyi, 23. századi civilizáció igazgatása, illetve a különböző érdekszövetségek békés, vagy éppen kevésbé tisztességes úton történő kiegyensúlyozása. Az erkölcs itt nem akadály, kormányokat buktathatunk, nem kívánt képviselőket likvidálhatunk, magáncégeket államosíthatunk (sőt, ha még „adni" szeretnénk magunkból az utókornak, privatizálás címén akár ki is foszthatjuk azokat), miközben egész városokat fullasztathatunk bele a szabadság eszméjébe, csak hogy megőrizzük vezető pozíciónkat.



3RD WORLD

MÉG NINCS / XYZ TEAM / – WWW.3RDWORLD.CC



A 3rd World egy masszívan multiplayer űrhajó-szimulátor is lehetne, ha az akción kívül nem játszana ugyanannyira nagy szerepet a menedzsment része is. Az egész tulajdonképpen egy nem hivatalos Elite-feldolgozás, különlegessége is csupán abban rejlik, hogy – az alkotók elmondása szerint – soha nem avul el, tekintve, hogy a játékot alkotó minden egyes modult valósidőben tudják módosítani, ezzel mind tartalmilag, mind technikailag folyamatos karbantartást, illetve újítást eszközölve a programon.

TERROR HUNTER

BUKA ENTERTAINMENT / G5

A tervek szerint hozzávetőlegesen egy év múlva jelenik majd meg az oroszok újabb csodajátéka, a Terror Hunter, melyben az Egyesült Nemzetek légi kommandós alakulatának helikopterpilótájaként a terrorizmus ellen vehetjük fel a küzdelmet. A tavaly alakult (12, a Nikita-ból kivált arc), korábban a Red Shark-ot fejlesztő csapat ismét egy igazi shoot-em'up készítésébe fogott, amiben a közeli jövő négy helyszínén (Karib-térség, Kelet-Európa, Délkelet-Ázsia és a Közel-Kelet) kell keresztülvágnunk magunkat. Annak ellenére, hogy tényleg egy szimpla lövöldözésnek néz ki (bár rendkívül szépnek tűnik), a sajtóanyagban lélegzetelállító helikopter-szimulációt és dinamikus akciókat, no meg szerteágazó küldetés-felépítést ígérnek. Néha több helikopter közös irányítását is ígérik – ez sem annyira az igazi szimek jellemzője. Mindenesetre ahogy már említettem, a látvány csodásnak ígérkezik, a gépünk kidolgozottsága már most kielégítő, ráadásul valósághű vízfelszínt és golyónyomokat is ígérnek a készítők. A Terror Hunterben multiplayer játék is lesz, deathmatch és team capture the flag variációkban.

APRÓSÁGOK

■ Egy San Diego-i Wal-Mart üzlet a Washington-i sniper merényletek hatására úgy döntött, hogy hét erőszakos játékot bevon az értékesítésből. Ezek között van a Terminator, Dawn of Fate, Tribes Aerial Assault, Rainbow Six és a Rogue Spear. A Wal Mart hálózat feje az NBC-nek nyilatkozva elmondta, hogy minden egyes üzletük saját hatáskörében döntheti el, megszünteti-e egyes termékei árusítását.

■ Mostanra sikerült értékesíteni a Vivendi Universal Publishing (VUP) latin-amerikai és európai részlegét, mely a játékforgalmazói szegmenset is tartalmazza (aminek legszebb ékköve a Blizzard fejlesztőcsapata). A vevő a francia Lagardere Csoport lett.

■ Egy, a napokban aláírt szerződés értelmében a Strategy First átadta két készülő játékának, a GI Combat-nak és a Dragon Throne: Battle of Red Cliffs értékesítési jogait a Mindscapenek. A fejlesztés ütemtervét természetesen ez nem befolyásolja, az előbbi 2003 elején, míg az utóbbi novemberben várható.

■ A svéd Rock Solid Studios készíti az 1990-es év egykori sikerfilmjének, az „Ahova lépek, szörny terem"-nek játékfeldolgozását, Tremors néven. A program külsőnézetes akció/kaland ötvözetnek készül, és a Gold Rock városa körüli sivatagban játszódik, ahol a Graboid-ok, az óriási föld alatt élő kukacok élnek. A játék erősségei között a történetet emelik ki a fejlesztők, mely állításuk szerint tele lesz fordulattal és meglepetésekkel, mindez „nagy oktánszámú" akcióval nyakon öntve. A Tremors 2003 őszén várható, és jelenleg olyan korai fázisban tart a fejlesztés, hogy még a fejlesztőcsapatba is várnak jelentkezőket.

■ Ha már a fejlesztőcsapathoz történő jelentkezés szóba került, íme itt a lehetőség, hogy részt vehessetek akár a Hitman 3 készítésében is. Igen, valóban az IO Interactive-hoz lehet jelentkezni, és ennek örömére egy magyar oldalt is összedobtak a készítők. (www.ioi.hu)

■ Végre-valahára a 4 évnyi kesernyés izzadságszagtól nem mentes munkát követően beérett az Anno 1503 fejlesztése, s október-november környékén már a boltok polcait kutathatjuk e sikervárományos program után.

GOLDENLAND

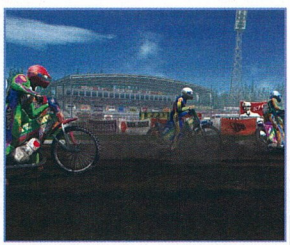
MÉG NINCS / BURUT SOFTWARE / 2003. MÁRCIUS
WWW.GOLDENLAND-RPG.COM/

A rendszerében Fallout-ra hajazó, de azért fantasy témájú program az emberiség hálátlan természetének állít emléket, hiszen amikor a Fény Istenei két hős formájában segítettek legyőzni a sötétség istenét, Drah-Shoot, az emberek inkább a Hősök vallását alapították meg, mint hogy eddigi isteneiknek áldozzanak. Ezzel még nem lett volna nagy probléma, elvégre a gonosz erők visszahúzódtak titkos rejtekeikbe, semmiért sem kellett már aggódni – egészen 300 évig, amikor is az elfelejtett démonsereg megerősödve a felszínre lépett…

SPEEDWAY GRAND PRIX

MÉG NINCS / TECHLAND / 2003 I. NEGYEDÉV
WWW.TECHLAND.COM.PL

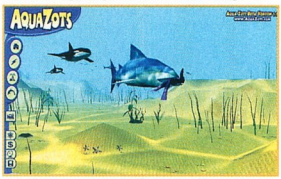
Lengyelhonban rettenetesen készülnek a játékok, a Techland jelenleg futó projectjei között találjuk a Chrome-ot, a Day of the Mutants-ot, a Pet Racer-t és az Xpand Rally-t, de hogy ez ne legyen elég, még egy salakmotor-verseny szimulátort is bejelentettek, Speedway Grand Prix néven. A főleg Európában népszerű sportág minél valóságosabb szimulálására törekvő játék 3D-s grafikai megjelenítéséről a Chrome Engine gondoskodik majd, melyben elegendő tartalék van a sportág atmoszférájának részletekbe menő leképzésére. A Speedway Grand Prix számos játékmóddal fog rendelkezni (time trial, single heat, Grand Prix és multiplayer), és jól ismert stadionokat, pilótákat és motormárkákat tartalmaz majd.

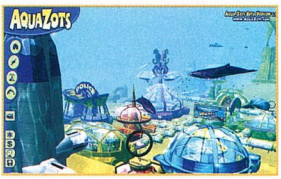


AQUAZOTS

MÉG NINCS / ANARCHY ENT. / –
WWW.AQUAZOTS.COM

Aki a forró vízzel teli kád melengető habjai mellett más mélységekbe is el szeretne merülni, javallom, vegye jobban szemügyre az Anarchy Enterprises stratégiáját. Az Aquazotsban ugyanis nevéhez hűen a tenger fenekére merészkedhetünk amolyan Tycoon-os stílusban. 3 kampány 30 küldetésén keresztül kell kicsiny víz alatti településünket hatalmas birodalommá dagasztanunk. Ezt elérhetjük egy igazi víziszafari megnyitásával (pl. természetes élőhelyükön tartott delfin showkkal), mélytengeri olajkutak feltárásával vagy különböző kereskedelmi vállalatok létesítésével. Világuralmi törekvéseinket azonban nem csak a konkurencia fogja visszafogni, véletlenszerű szerencsétlenségek is sújtják majd városunkat, úgyhogy ne csodálkozzunk, ha egy óriás tintahal vagy egy léket kapott luxus-tengeralattjáró problémája, esetleg egy bájos nukleáris robbanás próbálja színesíteni profizmusunktól unalomba fulladt játékunkat.

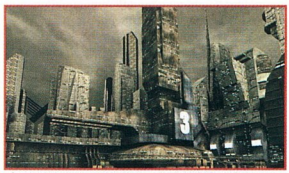




JUDGE DREDD VS. JUDGE DEATH

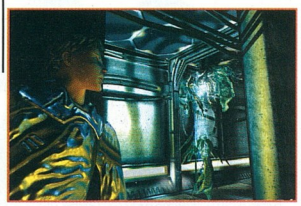
VIVENDI / REBELLION / 2003. II. NEGYEDÉV
WWW.REBELLION.CO.UK/GAMES-DREDD-INDEX.HTML

Dredd bíróról már megemlékeztünk pár hónapja eme lap hasábjain, ám azóta kiderült, hogy a Vivendi lesz a kiadója, valamint kikerült pár új, a játék engine-jét használó kép is a játékból, amit mindenképpen szerettünk volna megosztani veletek. Emlékeztetőnek azért annyit, hogy a játék természetesen az 1977 óta megjelenő képregény világára építkezik majd, műfaját tekintve pedig FPS lesz a kicsike. A saját fejlesztésű Asura engine meglepően jó minőségben tárja elénk Mega-City One hatalmas városát, melyben számos híres helyszínt megtalálhatunk. A készítők amúgy is a nagyfokú történethűségre törekedtek, és bár egyedi sztorit készítenek a játéknak, az szervesen illeszkedik a képregényekhez. Számos híres szereplőt is megtalálunk majd a játékban, mely sokrétű és újszerű multiplayer móddal is rendelkezni fog, osztott képernyős és online módokban egyaránt.



ABDUCTED

MÉG NINCS / CONTRABAND ENTERTAINMENT / 2003. IV. NEGYEDÉV
WWW.CONTRABANDENT.COM/ABDUCTED/INDEX.HTML



Azok számára, akik egy kis ijesztgetésre vágynak, készül már az Abducted, mely a sci-fi, a horror és a kalandok keveréke lesz a Contraband saját fejlesztésű engine-jével megtámogatva, ami tökéletesen alkalmas az ehhez a stílushoz kellő valósidejű fények, dinamikus árnyékolás és per-pixel rendering megjelenítésére, mindezt persze kellően gyors sebességgel. A történet a jól bevált „a magányos hős magához tér és nem emlékszik semmire" sémára épül, és miközben egy hatalmas idegen űrhajón próbáljuk megtalálni a válaszokat, addig az idegen lények pedig megpróbálnak megtalálni minket. Állandó rettegés, menekülés, harc... ez lesz az Abducted. Hőse nem a tipikus szuperkommandós, a fejlesztők próbálnak egy átlagembert megalkotni. Fegyverek terén viszont már próbálnak eredetibbek lenni a fiúk, elég, ha csak a képen látható idegen „elemlámpára" nézünk, mely a hírek szerint egy organikus, biokemikális, természetes fényt kibocsátó fegyver, amely ráadásul maga is él. Bár ránézésre inkább talán akciójátéknak tűnik, a készítők szerint az Abducted inkább kalandjáték lesz majd, ezt támasztja alá az is, hogy nem lesz benne multiplayer játékmód sem.

WAR TIMES

MÉG NINCS / LEGEND STUDIOS / –
WWW.LSGAMES.COM/WARTIMES

Szép lassan készülget a – változatosság kedvéért – II. világháborút feldolgozó War Times, amelyben a szovjet, a brit, az amerikai, valamint a német csapatokon végezhetünk defenzív, illetve offenzív műveleteket hadtestparancsnoki minősítésben. Tankok, rohamlövegek, gyalogos katonák sűrűjében csap szét majd minden lelkes amatőr 3D-s engine, szabadon forgatható, zoomolható kamerarendszer, valamint 80 egység (földi, vízi és légi), illetve 70 épület közepette. A küldetések természetesen történelmi alapokon nyugszanak, de ha netalántán valaki történelmi hamisítás gyanánt nem elégedne meg a krónikák szerint vesztes fél győzelemre vezetésével, magukat az erőviszonyokat, illetve magát a terepet is bármikor átrendezheti a mellékelt pályaszerkesztővel.

APRÓSÁGOK

■ Ebben a hónapban is kijutott a csúszásokból rendesen. Itt van például az IGI második része (IGI 2: Covert Strike), mely 2003 februárjában kerülhet csak a boltok közelébe. Csúszik az Eve Online: The Second Genesis is, egészen 2003 elejére. Hasonlóan járt a Tom Clancy's Splinter Cell is, mely jelen állás szerint január utolsó napján érkezik majd, míg a Breed-re 2003 második negyedévéig kell várnunk. A Highland Warriors február közepén érkezik, míg a Will Rock-ról csak annyi tudható, hogy márciusig talán megjelenik.

■ A THQ büszkén újságolta el, hogy felkerült a Forbes 200 legjobb kis céget felsoroló listájára. Ez azért is nagy dolog, mivel ők az egyetlen játékfejlesztő a tekintélyes listán, méghozzá annak is a 69. helyét sikerült megcsípniük.

■ Az ELSPA előrejelzése szerint az idei karácsony minden idők legjobb év végéjét hozhatja el a játékforgalmazók számára. A tavalyi eladásokat 12.5%-kal überelő idei szezon nem rossz eredmény, melyek közül a kimagasló teljesítményeket külön kiemelték. Megemlítették a Medal of Honor: Frontline-t, amely minden idők leggyorsabb eladásait produkálta, mindössze 11 hét alatt elérve a 300.000 eladott példányszámot (PS2). Szintén Platina-díjat kapott a Metal Gear Solid 2 (PS2), a Championship Manager: Season 01/02 (PC) és a Tony Hawk's Skateboarding (PlayStation) is.

■ A Miramax Films leszerződött a Black Label Games fejlesztőcsapattal, akik a filmmel párhuzamosan elkészítik a Kill Bill játékprogramot. Hogy kissé érdekesebb legyen ez a hír, sietve elmondjuk, hogy az említett alkotás Quentin Tarantino legújabb filmjét takarja, hősei között Uma Thurman-t és Lucy Liu-t találjuk majd. A film 2003 októberében jelenik meg, míg a játék a videókiadással egyidőben, 2004 második negyedévében lát napvilágot. Jelenleg a film története ismert, ami szerint Uma Thurman egykori bérgyilkos négy évig fekszik kómában, miután korábbi főnöke, Bill (David Carradine) golyót röpített a fejébe. Miután magához tér, bosszút esküszik egykori mestere, és annak nemzetközi bérgyilkos szervezete (Lucy Liu, Daryl Hannah, Vivica A. Fox, Michael Madsen) ellen.

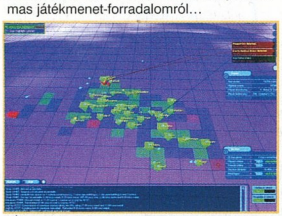
■ A TDK Mediactive pár hónapja megbízta a Starbreeze Studios-t, hogy elkészítse a Templar című külsőnézetes akció-kalandjátékot. Az ősi mítoszokat és modern összeesküvéseket egyaránt tartalmazó történettel rendelkező program 2003 végén jelenik majd meg.

TIME OF DEFIANCE

MÉG NINCS / NICELY CRAFTED / – WWW.NICELYCRAFTED.COM

A Time of Defiance láttán azt is mondhatnánk, hogy a Nicely Crafted névbe tömörülő fejlesztők feltalálták a spanyolviaszt, hiszen futurisztikus környezetbe bújtatott játékukat minduntalan úgy dicsőítik, mint az első igazán masszív multiplayer stratégiát. Többjátékos szempontból megpróbálnak szakítani az

ilyen sehonnanjött Warcraft 3-ak játékmenetével, nincsen játékos-, illetve egységlimit (elkerülve ezzel a pár órás meccseket), így heteki, mi több, hónapokig játszhatunk egymás ellen a virtuális lét csatamezején. A „Hogyan?" kérdésre elég pl. a magyar online játékra, a Hódítóra gondolnunk, ami már több éves múlttal rendelkezik, szóval ennyit hatalmas játékmenet-forradalomról…

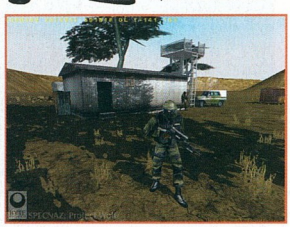


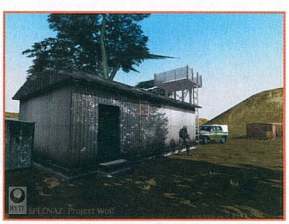
SPECNAZ: PROJECT WOLF

MÉG NINCS / BYTE SOFTWARE / - WWW.BYTE.SK/PROJECT/SPECNAZ

A meglehetősen furcsa hangzású SPECNAZ név az orosz SPECIALNOGO NAZNACENIYA szavakból ered, ami az ottani Különleges Alakulatot jelöli. Róluk szól tehát a játék, mely egy saját fejlesztésű – egyébként Amoeba névre hallgató – grafikus engine-t használó, valós helyszínekkel és valós fegyverekkel operáló FPS, mely a Szovjetunió széthullása után játszódik, amikor egyeseknek feltűnt, hogy a hidegháborúból fennmaradt titkos szovjet nukleáris arzenál Oroszországon kívül – Kuba, Afrika és Ázsia függetlenedett részein – rekedt része szőrén-szálán eltűnt. Nagy titokban sikerül leszervezni, hogy a cuccot összehordják, és egy IL76 repülőgépet indítanak, hogy annak fedélzetén visszahozzák a „szállítmányt" Oroszországba. Persze ahogy az lenni szokott, a gép viszszafelé eltűnik, színre léphet a SPECNAZ

(remélem, a játék egésze sokkal jobb lesz, mint a sztori ☺). Bevetéseink során a világ számos helyére eljuthatunk, Afganisztánban hat, Üzbegisztánban négy, Iránban tíz, Jemenben szintén tíz és végül Myanmarban kilenc akciót végrehajtva (összességében tehát 29 misszióra számíthatunk), ahol már a CIA aktív közreműködésével próbáljuk majd menteni a helyzetet. Hőseink fegyverzetében megtaláljuk az AK-t, az ABAKAN-t, a Dragunov-ot és hat másik lőfegyvert, amit a gránátokon és robbanóanyagokon kívül egy kés és egy Specnaz lapát tesz teljessé. A játék erős multiplayer támogatással fog rendelkezni.

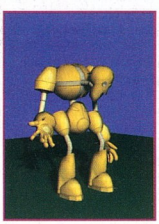


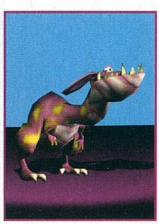


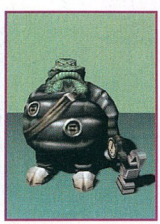
HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY

MÉG NINCS / PAN INTERACTIVE / MÉG NINCS
MÉG NINCS

Pár évvel ezelőtt robbant be a köztudatba a Douglas Adams Starship Titanic, amely abszurd humorával szinte Monkey Island magasságokba emelte újra az idióta kalandjátékok műfaját. Most egy másik adaptáció készülget a Pan Interactive háza táján, a sajnálatos módon időközben elhunyt Mester egyik legnépszerűbb könyve, a Hitchhiker's Guide To The Galaxy alapján (csak, hogy számszerűsítsük, a Galaxis Útikalauz Stopposoknak eddig több mint 15 millió példányban kelt el világszerte). A játékban Arthur Dent szerepében tetszeleghetünk, és mivel full 3D-s engine gondoskodik majd a képi világról, természetesen majd mi magunk is testközelből ráadöbbenhetünk a törülköző mint a világmindenség leguniverzálisabb eszközének hasznosságára...







BORDERZONE

MÉG NINCS / SATURN+ / 2003. MÁRCIUS
MÉG NINCS

A Borderzone épp a másik véglet ötletlopás terén, hiszen ez csak műfajában (RPG-elemekkel dúsított akciójáték) óhajt a Gothic, vagy inkább a folytatás konkurenciája lenni. A sztori szerint Olaf, az elpusztult Terra bolygó menekültjeinek egyike, új hazáját szeretné meglelni, ám az idegen jövevényt „az ismeretlentől félni kell" elv alapján erős fenntartásokkal kezelik a hazaiak. A program megjelenése 2003 márciusára datálható.

BATTLE MAGES

MÉG NINCS / TARGEM / –
WWW.BUKA.COM

Évezredekkel ezelőtt, amikor a Káosz majdnem végleg feledésbe taszította Battle Mages világát, ki tudja, honnan, egy mágikus kristály materializálódott, varázserejével békét hozva az emberek, tündék és törpék uralta földre. Ám most, e

három faj között felborult az egyensúly, háborút kirobbantva ezzel, s szép lassan élőhallottak és egyéb különös kreatúrák lepték el az addig békés világot. Csak egyvalaki szüntetheti meg az „idegen testek" invázióját: Te. Karaktereddel a Te feladatod felülemelkedni e borzalmon, s megkeresni a misztikus eredetű kegytárgyat, a Mágikus Kristályt – persze csak miután 3D-be ágyazott szerepjáték formájában elvégezted a címadó Birodalmi Varázslóiskolát (Imperial Battle Mage School).

FINAL SCORE

MÉG NINCS / SUNSTORM INTERACTIVE
WWW.FINALSCORE-THEGAME.COM

A Final Score egy belsőnézetes taktikai/akciójáték, melyben egy csapat profi bűnöző mindennapjait egyengethetjük, élükön Dan Hawkinsszal, aki az ékszer- és bankrablásokkal, valamint páncélautó-robbantásokkal akarja megalapozni későbbi luxuséletét. Csapatunk tagjai mind jól képzett specialisták, van köztük mackós, kódfeltörő, fegyverszakértő és sofőr. Nagyszámú fegyvereink és eszközeink a valós életből származnak, ám a játék fő mozgatórugóját a pergő történet képezi, hiszen a feladatok sokszínűsége mellett sosem tudhatjuk, mikor éppen ki a megbízónk. Az ilyen játékok egyik kulcspontja emberink megfelelő kontrollálásának lehetősége, amit itt szimpla gombnyomásokkal tudunk majd

vezérelni. Ellenfeleink mindegyike a tőlük elvárható módon fog viselkedni, így persze egy bankár és egy SWAT kommandós másképp reagál majd ránk. Az AI tisztában lesz a karakterek pontos helyzetével, pontosan lekezelve a rendfenntartók, túszok és civilek szerepét. Amit még szeretnek hangsúlyozni a készítők, az a valós ballisztikai szimuláció. Karaktereink átlőhetnek a vékonyabb falakon, ablakokon és az autók karosszériáján (persze nem a páncélautókon és a golyóálló üvegeken).

APRÓSÁGOK

■ Valószínűsíthetően az eddig csak sajátos emberiségkölteményeket (Age of Empires 1-2) készítő Ensemble Studios csapata is a pezsgőbontás ihlette duhajkodás fázisában leledzik, hiszen Age of Mythology című stratégiája mesterlemezre került. A boltokban novembertől kereshetjük.

■ A szépemlékű Shogun fejlesztőbrigádja, a The Creative Assembly szerelmesek naiv lelkesedésével adta hírül, hogy a fentebb említett játékuk folytatása, a Medieval: Total War a szeptemberi brit eladási listák élén pózolt, ami most már biztosan meggyőzi az Activision fejeseit egy esetleges következő epizódot illetően.

■ A CDV, illetve fejlesztőbrigádja, a GSC Game World a minap meghirdette versenyét, amely által végre kiderül, ki a legjobb Cossacks: Back to War-játékos e világon. A viadal az október 18. és november 15. közötti időintervallumban kerül megrendezésre (mire olvassátok, sajnos már vége is), a győztes pedig – a dicsőség mellett persze – a játék, illetve a fejlesztők eredetéhez (ukrán) kapcsolódóan egy rekesz Stolichnaya Cristall vodkával lesz gazdagabb.

■ Október 9.-től november közepéig minden II. világháborús játékokat kedvelőnek érdemes ellátogatnia a Strategy First hivatalos honlapjára, mivel szerdánként „II. világháborús napot" tart, amelynek keretében minden egyes ezen téma köré épülő játékáról (pl. GI Combat Episode 1: Battle of Normandy és Hearts of Iron) szaftos információkat szivárogtat ki.

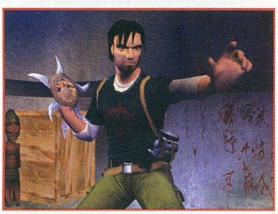
■ Már az 1.7-es béta állapotában ledlezik a Strategy First, a Cornered Rat Software és a Playnet közös együttműködéséből létrejött World War II Online, amely egyaránt próbálja megdobogtatni a PC-s, illetve a Macintosh-felhasználók szívét.

■ A minap adta hírül a Shrapnel Games, hogy Armored Task Force névre hallgató játéka végre mesterlemezre került, így a gyári futószalagot megjárva már november végére az üzletek vendégszeretetét élvezheti.

■ Azon élelmes olvasók, akik az Aquazots hírünket olvasva, illetve képeit nézegetve kiszúrták, hogy milyen nagy hasonlóság is van a korábban bejelentett Deep Sea Tycoon és az előbbi között, jó ha tudják, egy és ugyanazon programról van szó, csak valószínűsíthetően a licencjogok felmondása miatt kellett átkeresztelni szerencsétlent.

TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

EIDOS INTERACTIVE / CORE DESIGN / 2003. I. NEGYEDÉV
WWW.TOMBRAIDER.COM

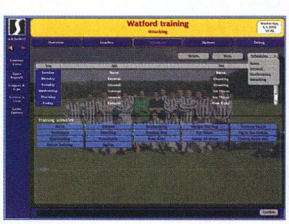


Többször beszámoltunk már a Lara legújabb kalandjait feldolgozó, még fejlesztés alatt álló epizódról, legutóbb pedig egy terjedelmes interjút is olvashattatok a készítőkkel. Már ott is jeleztük, hogy a Core-osok kórosan (eh) kerülték a megjelenésre irányuló kérdéseinket, és mint azóta már bebizonyosodott, nem véletlenül. Ugyanis az EIDOS hivatalosan is bejelentette, hogy az Angel of Darkness csak jövő év februárjában jelenhet meg legkorábban. Eme rossz hír után – némi kompenzáció gyanánt – összekapartak nekünk néhány képet a másik főszereplőről, Kurtis Trent-ről.

CHAMPIONSHIP MANAGER 4

EIDOS INTERACTIVE / SPORTS INTERACTIVE / 2003. I. NEGYEDÉV
WWW.SIGAMES.COM

Van egy jó meg egy rossz hírünk a legnépszerűbb focimenedzser-program rajongóinak. A fejlesztők végre képeket közöltek a széria következő részéről, a Championship Manager 4-ről. Ez volt a jó hír, azonban a játék megjelenését eltolták, méghozzá egészen 2003 februárjáig. A hivatalos indokolás szerint sokáig reménykedtek, hogy a játékot sikerül elkészíteniük még az év vége előtt, ám október közepére világossá vált, hogy vagy kihagynak néhány feature-t, vagy vállalják a csúszást, és ismét kategóriájuk legjobb játékát készítik el. A negyedik rész egyébiránt több játékos adatot és ligát tartalmaz majd, mint bármely korábbi játék. Számos új menedzseri opció kerül beépítésre, és a meccsek megjelenítése is egy új 2D-s engine-t kap.



PURGE

MÉG NINCS / FREEFORM INTERACTIVE
WWW.PURGEONLINE.NET

A Freeform Interactive RPG-elemekkel teletűzdelt first person shooter-e, a Purge egy igazi hibrid tákolmányt takar, hiszen sajátos módon keveri a science-fictiont a fantasy-vel. A Purge fiktív világában egy két érdekcsoport (Rend és Kiválasztottak) között dúló hatalmas háború fordulatai közt sasszézhatunk. Míg az előbbi a modern technika vívmányait részesíti előnyben (s mellesleg abban látja a „valóban" civilizált emberiség jövőjét), addig az utóbbi a fantasy témájú művekből ismert mágiát kedveli. Egyébiránt a Purge-ben a technikán és a mágián kívül a Monolith nem túl friss LithTech Talon System-je fog egymásnak, illetve nekünk feszülni.

AMERICA II

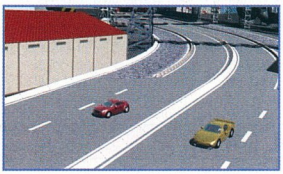
MÉG NINCS / DATA BECKER / –
MÉG NINCS

Örömmel jelentem azon játékosoknak, akik a történelem mellett a tüzes vizet is szeretik, hogy a Data Becker legújabb stratégiája pont nekik készül. Az America II ugyanis a XVI. századi indián szabadságharcnak (felvilágosult sápadtarcúak szerint lázongásnak) állít emléket, méghozzá pompázatos 3D-s engine

képében. Mivel az indiánok nemzetsége egykoron nem egy kollektívát alkotott, hanem több kisebb törzsre különült el (apacs, komancs stb.), a küldetések első szakaszában az egyesítés nehéz műveletének kell eleget tennünk – már ha nem a gaz hódítókkal kezdjük a játékot, hiszen akár Henry ezredes vezetése alatt is harcba szállhatunk az értékes ásványi anyagokban (tudjátok: arany, kőolaj, C-vitamin) és bölényhúsban gazdag területekért.

3DOM

ALAWAR ENTERTAINMENT
WWW.ALAWARGROUP.COM



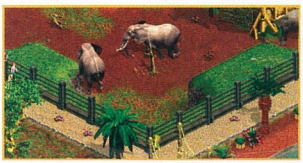
Egy orosz fejlesztőcég, a Novosibirsk-i Alawar Entertainment öt évet töltött egy minél kisebb helyet foglaló multimédia és játékprogramok támogatására készített grafikus engine fejlesztésével. A project mostanra érett be, és 3Dom néven mutatta be Dmitry Komlev, a fejlesztőcsapat vezetője. A tömörített formában tárolt textúrákkal operáló motor DirectX 7, DirectGraphics 8, OpenGL és más raszterizálókat is támogat, képes textúrázott 3D-s objektumokat, fényforrásokat, tükröződéseket és speciális időjárási effekteket, vertex shader és pixel shader modulokat is lekezelni.

WILDLIFE PARK

JOWOOD / NOVATRIX / 2003. JÚNIUS
WWW.WILDLIFEPARK.DE

Noha a Wildlife Park hivatalosan nem Tycoon-termék, tagadhatatlan, hogy a hiányosságai ellenére hatalmas pénzügyi sikereket elérő Zoo Tycoon alapötlete nyomán született. A NovaTrix azonban szerencsére nem a ZT menedzsmentszerű játék-

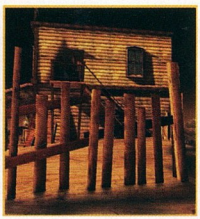
menetére helyezi a hangsúlyt, sokkal inkább a tengernyi jószág kényszerű együttélésére, s többnyire ösztön vezérelte magatartásaik reális megjelenítésére. Minden egyes állat külön személyiséggel lesz felvértezve: saját „gondolataik", önálló reakcióik, elvárásaik fognak az őrületbe kergetni minket – egyszóval porig alázza a Zoo Tycoon egysíkú viselkedésminta-rendszerét… Sajnos az előzetes információkkal eltérően csak 2003 nyarától majomkodhatunk a Wildlife Parkkal.

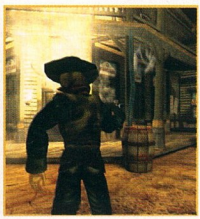


DEADLANDS

MÉG NINCS / HEADFIRST STUDIOS / 2003. MÁJUS
WWW.HEADFIRST.CO.UK/FILES/CONTENT_FILES/GAMES/DEADLANDS.HTM

A Headfirst Studios-t is megtiszteljük egy hasábnyi sorral, különösen így Halottak napja tájékán – mondhatnánk kissé bizarrul, hisz Deadlands névre hallgató játéka többek közt a túlvilágot helyezi a középpontba.
1863-ban járunk, Kalifornia romokban. A Nagy Földrengés, amit lehetett, porrá zúzott, ám a túlélőket kutató csapatok nem csak sebesülteket (és persze összezúzott halottakat) találtak a romok alatt. Egy különleges üzemanyag is a felszínre került. A csak szellemkő (Ghost Rock) néven emlegetett matéria a Föld minden eddigi anyagánál jobban égett, s az emberek kaptak is az alkalmon, újabb és hatalmasabb gépezeteket alkottak meg. Ám mindeközben egy idegen eredetű faj is felbukkant a föld mélyéről, amelynek tagjai valami furcsa oknál fogva az indián hit ősgonoszának, Manitunak a nevét skandálják…





APRÓSÁGOK

■ Halhatatlan akarsz lenni? Semmi akadálya, már ha csak elméleti síkon tetted föl e zseniális kérdést. Merthogy a Black Cactus készülő stratégiája, a Warrior Kings: Battles kapcsán ma meghirdetett egy versenyt, melyben a játék mesterséges intelligenciájának karaktereihez keresnek „arcokat". Aki pályázni szeretne, annak nem kell mást tennie, mint a wkbattles@empire.co.uk e-mailcímre elküldenie a fényképét, majd izgalomtól felhevült testtel várni a remélhetőleg pozitív hangvételű válaszlevelet. (Offline lényünknek köszönhetően olvasóink többsége erről lemaradt, október 14-e volt ugyanis a végső határidő…)

■ Megváltozik az ELSPA eddigi játékbesorolási rendszere, és új jelöléseket kapnak a programok dobozai. Az eddigi, '94-ben bevezetett rendszert két független kategorizálás váltja fel. Az egyik a korhatáros besorolás, amik a következőképpen alakulnak: három, hét, 12, 16 és 18 éves kortól. Az életkori kategóriák mellett külön jelölést kap az erőszakos tartalom, a „nyugalom megzavarására alkalmas jelenetek", a szexualitás, a drogfogyasztás és a durva beszéd.

■ A CDV jelentése szerint jövőre fog csak megjelenni a hányatatott sorsú Imperium Galactica III: Genesis, amit némileg próbálnak kipofozni, mint például egy multiplayer mód bevezetésével. A fejlesztést egyébként a Philos berkeiből kivált új fejlesztőcsapat a Mithis Games végzi. Pontos dátumként egyelőre a második negyedév van megjelelölve 2003-ban.

25 **IRON STORM**
A véres valóság a képernyőn – nehéz és brutális játék harcedzett zsoldosoknak

AKCIÓ

Ebben a hónapban kicsit soványka lett az akciórovat (így sok helyem maradt itt írkálni ☺), mivel a stratégia és - meglepő módon - a sport/szimulátor részleg ontotta magából a jobbnál jobb címeket. Persze azért volt itt nekünk egy nem elhanyagolható Unreal Tournament 2003, mely a multiplayer játékok egyik meghatározó szereplőjévé vált szinte már megjelenése pillanatában. Kis túlzással, jelenleg talán nincs is olyan konfig, mely fantasztikus grafikáját képes lenne megfelelő minőségben elénk tárni.

A hónap másik nagy durranása Cate Archer nevéhez fűződik, megjelent ugyanis a No One Lives Forever folytatása, mely osztatlan sikert aratott szerkesztőségünk körében. A Monolith remekül sikerült akciójátéka magával ragadó hangulatával, remek történetével, csodás grafikájával újfent beírta magát a játékok történelemkönyvébe. Kredenc batátunkat neki is ültettük egy komplett végigjátszásnak, melyet az újság hátsó traktusában találhattok meg. A hazai forgalmazó jóvoltából ráadásul egy, a játékhoz méltó nyereményjátékot is tudunk kínálni számotokra, melyben a most megjelent NOLF 2 mellett az első részt is megnyerhetitek... érdemes hát beküldenetek a kérdéseinkre adott válaszaitokat.

TARTALOM

23 | SABOTAGE 1943
A második világháború idején szerveződött francia Ellenállás veszélyekkel teli élete, merényletekkel, szabotázsakciókkal, és bujkálással megspékelve.

24 | NINA: AGENT CHRONICLES
Egy vérbeli női kommandós főszereplésével készült, maximum középszerűnek nevezhető akciójáték.

25 | IRON STORM
Bár az Iron Storm egy kezdő csapat legelső játéka, mégis minden tekintetben kellő éretséget mutat.

28 | NO ONE LIVES FOREVER 2: A SPY IN H.A.R.M.'S WAY
Cate Archer két év szünet után visszatér, erősebben, szebben, ügyesebben mint valaha.

30 | UNREAL TOURNAMENT 2003
A netes játékok állóvizét legutóbb a Battlefield kavarta fel, ám az UT 2003 megjelenésével egy időre minden mást elfelejthetünk.

ELŐREJELZÉS

Medal of Honor: Spearhead	2002/11	Electronic Arts
New World Order	2002/11	Project 3
RtCW: Enemy Territory	2002/12	Activision
Tom Clancy's Splinter Cell	2002/12	Ubi Soft
BloodRayne	2003/01	Vivendi
Breed	2003/01	CDV
Indiana Jones (Emperor's Tomb)	2002/01	Activision
Vietcong	2002/01	Take 2 Interactive
IGI 2: Covert Strike	2003/02	Codemasters
Tomb Raider: Angel of Darkness	2003/02	EIDOS Interactive

TOPLISTA

1. Half Life	Sierra
2. Star Wars: Jedi Outcast	Activision
3. Grand Theft Auto 3	Take 2 Interactive
4. No One Lives Forever 2	Fox Interactive
5. Return to C. Wolfenstein	Activision
6. Unreal Tournament 2003	Infogrames
7. Mafia	Take 2 Interactive
8. MoH: Allied Assault	Electronic Arts
9. Hitman 2: Silent Assassin	EIDOS Interactive
10. Quake III: Arena	Activision

MÉG NINCS
POWDERWORKS
WWW.SABOTAGE1943.COM
2003. II. NEGYEDÉV

SABOTAGE 1943

A német offenzíva megállíthatatlanul halad előre, ám a francia Ellenállás titokban már szerveződik – melynek tagjaként magányos akciók, merényletek és bujkálás vár ránk...

Manapság már nagy újdonságot nem tudok azzal mondani, hogy ismét fejlesztés alatt áll egy második világháborús játék, hiszen lassan már hetente jelenik meg film és program ebben a témában. Ha jobban belegondolunk, akkor látni fogjuk, hogy ez nem véletlen, hiszen egy háborúban az olyan értékek, mint a bátorság, hősiesség, önfeláldozás és hazaszeretet mindennél jobban előkerülnek. Mindezek pedig rettentő erős alapot képeznek úgy a filmvásznon, mint a képernyőkön. A Sabotage 1943 mégsem tartozik teljességgel ebbe a már-már sablonokat használó sorozatba, hiszen jelen esetben az ellenállás sorait erősítjük. A II. vh. 1939-es kitörte után Hitler seregei villámgyorsan elözönlik Nyugat-Európát, és 1940-re az egyik legerősebb állam, Franciaország is romokban hever. Katonái halottak – vagy éppen a biztonságos Anglia felé tartanak. Látszólag teljes a győzelem, azonban az emberek akaratát és nézeteit nem lehet csak úgy megtörni. Létrejön a Resistance, azaz az Ellenállás. Fegyverük a titokzatosság, a rajtaütés, a váratlan akciók, robbantások és merényletek. A nyílt harc egyenlő az öngyilkossággal. Ebbe a kellemesnek sem nevezhető környezetbe csöppenünk bele. Nappal ártalmatlan polgárt alakítunk, de éjjel… Nos igen, ekkor már kezünkben a fegyver, vagy éppen járművünk kormánya. A küldetéseket nem egymagunk végezzük el, hanem mindig meg kell találnunk a megfelelő kapcsolatokat a sikeres végrehajtás érdekében. Azonban ez sem mindig egyértelmű, hiszen a Gestapo sem ostoba és számos kémet, illetve kollaboránst épített be az Ellenállás soraiba. Ezek kiszűrése szintén a mi feladatunk lesz.

Technikailag a játék már haladott állapotban van. Ezt jól tükrözik a képek is, no meg azt is, hogy a saját fejlesztésű grafikai motor sem teljesít rosszul. Mivel nem öldöklő akcióra van kilátásunk, hanem inkább észbeli képességeink kibontakoztatására, ezért nincs is szükség hiper-szuper effektusokra. A valósághűség eléréséhez inkább a részletesség, illetve a korabeli tárgyak és járművek pontos modellezése szükséges. Ezek az eddig látott képek alapján jól sikerültek, és észre sem fogjuk venni, hogy éppen a számgép előtt ülünk.

A játék tervezésének szempontjából külön érdekesség, hogy ellenálló veteránok is segédkeznek az egyes küldetések kialakításában. Ez azért is fontos, mivel a történet alapját valós, megtörtént események képezik. Ennél valósághűbb játékra azt hiszem, már nincs senkinek szüksége. Mindent összevetve egy érdekes játék képe tárul elénk, amelyhez valószínűleg további megerősítést kapunk, amint hajlandóak lesznek a fejlesztők több mindent elárulni végre. Az eddig ismertetettek alapján kiderül, hogy a fejlesztők a Prisoner of War-hoz hasonlóan inkább a kalandelemeket részesítik előnyben. A tömeges gyilkolás babérjait meghagyják más programoknak, és inkább a tervezés szakszerűségének tökélyre fejlesztését erőltetik. Akinek erre van szüksége, az máris nekiülhet várakozni, mivel a megjelenés dátuma egyelőre ismeretlen.

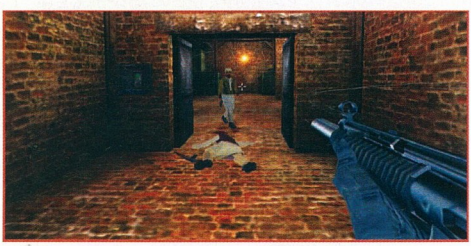
Ch00ler

Ne lőjjön, én valójában orvos vagyok, csak lekopott a vörös festék a keresztről

LEMON INTERACTIVE
DETALION
WWW.LEMON-INTERACTIVE.COM/NINA.HTML
2003. II. NEGYEDÉV

NINA: AGENT CHRONICLES

Szeretnél szupertitkos ügynökként egy szupertitkos antiterrorista szervezetben szupertitkos feladatokon részt venni? Igen, hamarosan eljön az eddig szupertitkos játék, mellyel mindebben részed lehet. Íme, ami eddig hiányzott az életedből: Nina Agent Chronicles.



Abdul vagyok. A szőnyegek hátul vannak... már ha emiatt jött... amit nem hiszek...

KONCEPCIÓZAVAR

A fejlesztők alapvetően egy harmadik személyű perspektívát használó, valódi kalandelemeket is magában foglaló akciójátéknak szánták művüket, mely egy már sokszor tervezgetett, ám még meg nem valósított felhasználási szisztémán alapult volna. A játékos megveszi az alapjátékot, mely lekötni egy, jobb esetben két estére, majd a következő epizódokat a netről letöltögeti (ha jól emlékszem, a Fahrenheit c. kalandjáték épült volna ilyen rendszerre). Az egyre csak fogyatkozó pénz, idő, és képzelőerő azonban úgy hozta, hogy a játék 3 elkészült fejezetét egybedobozolva, az eredeti koncepciót félredobva adják ki, a kalandelemek pedig szimpla kulcskeresgetéssé, gombnyomogatással csökevényesednek. Hogy TPS-ből miért lett FPS? Maciej Miasik szerint azért, hogy elkerülhessék a Tomb Raiderrel való összehasonlítgatást. Bár a TR sorozat már rég nem az az igazi minőségi elit, úgy érzem, hogyha ilyesmi szóba jön, inkább örülniük kéne.

Bizony, nem csalás, nem ámítás, végre ügynököt játszva terroristákat irthatunk, ráadásul egy szuperszexi hősnőt személyesítve meg – egy igazi modellről mintázták, ráadásul nem másról, mint a szuperhíres Iza Czarnekáról! (Ha a felsőbb hatalmak – szerkesztő, tördelő – elhelyeztek itt egy képet a nénikéről, akkor nincs is mit hozzáfűznöm, ám ha mégsem, képzeljetek el egy nagyon vonzó menyétarcot és hozzá egy egészen női látszatot keltő testet. Ezután gyorsan lapozzatok párat, és vizslassátok egy kicsit Cate Archer képét, hogy helyreálljon a szépérzéketek! ☺) Gondolom, égtek a vágytól, hogy jobban belemerüljünk a történet mérhetetlen mélységeibe. Mint a fejlesztők kifejtették – lenyűgöző humorérzékről téve tanúbizonyságot –, a névtelen antiterrorista szervezet (ha lenne neve, a terroristák biztos könnyebben tudomást szereznének róla!) nem a nők munkahelyi egyenjogúságáról szóló cikkek miatt alkalmazza Ninát, hanem mert megmagyarázhatatlan természetfeletti tulajdonságokkal bír. Puszta fizikális kontaktus hatására képes megzavarni az áldozat elméjét, saját céljaira felhasználni, információkat kiszipolyozni belőle. (Ez a képesség a továbbjutás szempontjából lesz hasznos a játékban – pl.: biztonsági kód kiolvasása.)

Emellett persze kommandós, mesterlövész, terminátor, miegyéb. El is indul Afganisztánba, hogy felrobbantson egy vegyifegyvergyárat. Itt aztán szörnyű nyomokra bukkan, melyek egy sötét konspirációt fednek fel, középpontjában az atomfegyver előállításával. A szálak egy orulóhoz is elvezetnek Nina szervezetén belül, akinek a leleplezése szintén reá hárul. Több csavart nem akarok felfedni, izgalom és eredetiség lesz hordószámra, ez már innen is nyilvánvaló. ;)

A bejárható környezet is nem várt változatossággal kecsegtet, bár sajnos mindegyikük fiktív. Hogy miért, annak indoklására a főtervező egy szokatlanul őszinte nyilatkozatát idézem: „*Nem szeretnénk, ha a játékosok a játék helyszíneit összehasonlítanák az eredetiekkel, és azt néznék, hogy mi milyen rosszul csináltuk meg.*" LOL. Ez ám az optimista hozzáállás. De ne sajnálkozzunk, hisz lesz itt sivatag meg katakomba, irodaház és ősi romok közt megtelepült terrorbázis (mert hát ugye a terroristák leggyakoribb előfordulási helyei az ősi romok). Ezen változatos és fantáziadús útvonalat az AvP2-ben is bizonyított Lith-Tech Talon engine jeleníti meg, a képeken látható módon. Mindenkinek jobb, ha erre nem pazarolunk több szót. A Detalion szerényen „érdekesnek" ítéli az audiovizuális részt, ami jól tudjuk, mit jelent.

Kicsit meglepett, hogy a fejlesztők akció-kalandként definiálták programjukat, lévén, hogy a fentebb felvázolt sztori – kimondva a nyers valóságot – még tetrisznek is gyenge, nemhogy kalandjátéknak. Később egy interjúból sikerült rájönnöm, hogy ez a kategorizálás igazából kalandos akciót jelent. A főtervező – dicséretes egyenességgel – kimondta, hogy a program a kezdőknek készül, így nem lehet benne sem nehézségi fokozatot váltani, sem a kezelést átdefiniálni, járművek pedig azért nem kerülnek beépítésre, mert a játékos jobb, ha annak örül, hogy mozogni tud. Igen, ez valóban elfogadható indok. Igyekeznek is mindent minél egyszerűbbé és átláthatóbbá tenni – ami ugye jóval könnyebb, mint valamit „feleslegesen" túlbonyolítani.

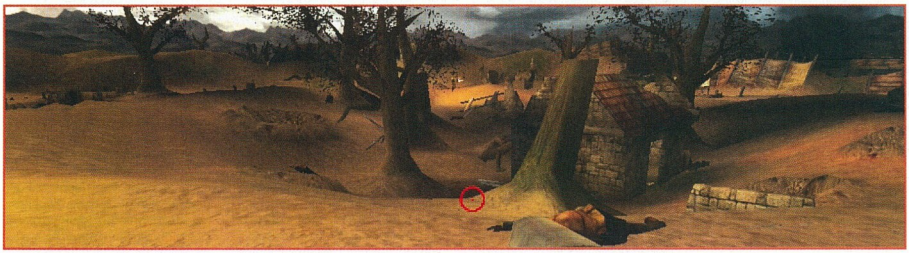
Mint kiderült, ez a játék bizony nem a hardcore gamereknek készül. A hangsúlyt a Detalion megfogalmazásában a gyors és körülményességmentes játékélmény kapja, melyet a műfajjal ismerkedők is gond nélkül élvezhetnek. Most megfogalmazom én: egy alsó kategóriában induló, a nagyokkal való versengést tudatosan kerülő, alacsony költségvetésű projekt formálódik, mely ideig-óráig akár még kellemes pihentetőként is szolgálhat két UT2003 menet között.

Lord Lucas Z

4X STUDIO
WANADOO
WWW.STORMGAME.COM
10.990 FT

IRONSTORM

Ha valaki a maga teljességében akar belekóstolni a háború poklába, keresve se találna jobb játékot. Vér- és füstszagú, nyomasztó akciójáték ínyenceknek – meglepően érett darab egy kezdő csapat első játékaként.



A senki földjén sehol semmi: a tatár önálcázás diadala

Az IronStorm egy francia csapat első játéka, és éppúgy, mint a Serious Sam volt, egy tulajdonképpeni promóció a termék mélyén zakatoló erőműnek. Két francia úr 1997-ben alapította meg 4X Technologiest, hogy platformfüggetlen 3D-s fejlesztőeszközöket termeljenek, és ezek eladására alapították meg a 4X Studiót, mely rögtön három játékba is belevágott: az IronStorm és a Stalingrad (két háborús játék), valamint a (sajnos) csak konzolra megjelenő akció/kaland, a Times of Trouble. Mire e sorokat olvassátok, az IronStorm már a boltok polcain hever.

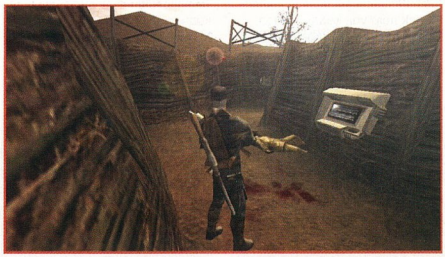
„Mikor a pokolnak égő torka tárul…"

A játék műfaját tekintve amolyan picit lopakodós, nagyon harcolós taktikai shooter, sok vérrel, kicsit OFP-s ízzel, amúgy igen homogén és kellemes darab, melyben szabadon kapcsolhatunk belső és külső nézet között. Története meglehetősen eredeti, hiszen a készítők a XX. század történelmét kicsit megstuccolták. 1964-et írunk, és még tart az első világháború! Az történt ugyanis, hogy egy őrült ruszki, név szerint Nyikolaj Alekszandrovics Ugenberg báró vérbe fojtotta a '17-es bolsevikforradalmat, és Dzsingisz kán utódjának vallva magát totális offenzívát indított, melyet persze a hadiipari cégek örömmel fogadtak, és gőzerővel kezdték termelni a jobbnál jobb gyilkoló eszközöket. Történetünk időpontjában Ugenberg Eurázsiai Birodalma az Atlanti óceántól a Kínai tengerig nyúlik, és a Nagy Kán éppen egy szuperfegyver (naná: az atombomba) kifejlesztésén munkálkodik. Itt jönnek képbe a szövetségesek, akik legjobb embereiket küldik, hogy semmisítse meg a nehézvíz-készleteket, és akadályozza meg a fegyver elkészítését. Ezek lennénk mi.

Milyen ez a félig történelmi, félig fikciós világ? Nos, külsőre olyan első világháborús. Szögesdrótkerítések, tankakadályok mindenfelé, és keresztül-kasul kanyargó lövészárkok őrült labirintusa. Ám amint megszólalnak a fegyverek, az már a modern kort idézi: helikopterek, automata lőszerszámok, szupertankok. A hangulat nyomasztó és depresszív, az ötven éves háborúba belefásult, kopott, szakadt uniformist viselő katonák a színes monitorokon feltűnő haditudósításokat bámulják, melynek alján vidáman futnak a tőzsdei hírek a hadiipari cégek értékpapírjainak aktuális állásáról… Őrület!

„S vér csurog a földön, vér csurog a fáról…"

Ha valami igazán fontos egy ilyen stílusú játékban, az a hangulat, és mint remélem a fentiekből kiderült, a francia fiúk mesterien kapták ezt el. Mindehhez kitűnő társ a felvezetőben emlegetett erőmű, a Phoenix 3D. Hatalmas külső teret kezel le zökkenőmentesen, végeláthatatlan harcmezőt, amerre nézünk, romok, roncsok és holttestek. Az időjárás is elég szeszélyes, hol szakadó hóesésben, hol zuhogó esőben caplatunk át a vérrel átitatott földön, az elmocsarasodott területeken. A belső terek se túl vidámak, ám részletesek, jól kidolgozottak, a textúrák gondoskodnak



HÁTTÉR

Főhősünk ránézésre kiköpött Steiner őrmester, alias James Coburn, kinek kalandjait Sam Peckinpah klasszikus mozijában, a Cross of Ironban (Vaskereszt) izgulhattuk végig, és a készítők nem is tagadják a két mű kapcsolatát. Ihletforrásként említették még az 1993-ban, a sztálingrádi csata 50. évfordulójára készített, a német Joseph Vilsmaier által rendezett Sztálingrádot is. A játék címét magát Ernst Junger némethonban ismert és népszerű, a háború horrorját plasztikusan leíró Stahl Gewitter (angolul: Steel Thunderstorm) ihlette.

Ezzel a műszerrel nagyobb műtétek is végrehajthatók...

róla, hogy elhiggyük: minden, amit látunk, már fél évszázada is itt volt, azóta történt egy s más. Természetesen a kötelező 3D-s effektek is jelen vannak – füst, tűz, köd, és olyan lens flare, hogy a klausztrofóbiás érzeteket keltő lövészárok-rohangálásból felszínre törve fél percig a földön kellett feküdnöm, mert semmit nem láttam... Mindeme látványorgiát a 900-as procim és a GeForce 2 Ti kártyám 256 mega rammal, 1024-ben reccmentesen szolgáltatta, ami azért azt is jelzi: a motor nemcsak jó, de az optimalizálásban is felette jár néhány mai társának. Ami viszont nem tetszett, az a karakterek megjelenítése. Kicsit olyan marionettbábu kinézetük van, ez azért az életszerűséget pöttyet hazavágja, főleg ha a katonák leguggolva kezdenek osonni – Pinocchio egy ügyetlen bábos kezében…

„S GYILKOS ÓLOM-FECSKÉK SZANASZÉT RÖPKÖDNEK…"

Ha a hangulat fontos egy háborús játéknál, akkor a fegyverek és az ellenség reakciói, azaz az AI talán még inkább az. Lássuk először a lőszerszámzatot. A fejlesztőknek nem volt könnyű dolga, hiszen bele kellett képzelni magukat ebbe a kitalált világba. A hadiipar folyamatos fejlesztéssel gyártja a fegyvereket, amelyeket élesben, harci körülmények között tesztelhetnek. Így az alapok az első világháborúig nyúlnak vissza (alapkészségünk például egy orosz rövidszablya), míg fejlettségben és főleg tűzerőben már-már a mai viszonyokat tükrözik. Olyan híresességekkel találkozunk, mint a Heckler&Koch MP-6 „Wotan" támadópisztoly hangtompítóval, a Remington M910 „Bull's Eye" shotgun, az M203 40mm „Clovis" gránátvető, és távcsöves készségünk is egy megbízható Dragunov. Ám ezek kicsit meg vannak bolondítva, bejátszik egy kis extrapoláció, azaz a valós, régi (kb. '40-es évekbeli) adatok alapján egy elképzelt,

még meg sem született fegyverkarakterisztika. Mindezek mellé kapunk jó adag robbanószert is, taposó- és mágneses tapadóaknákat, robbanó-, füst-, és gázgránátokat, utóbbiban is vannak olyanok, melyek tartalmának belégzése azonnali halált okoz, mások ideggázok, melyektől elvesztjük koordinációs készségünket – igen látványos effektek kíséretében.
A jószágok igen szépen szolgálnak, a tűzerő halálos, a halál látványos… Áh a valóság szolgálatában a fejlesztők korlátokat szabtak: a kardon, pár robbanószeren és egy oldalfegyveren kívül csak egy könnyű- és egy nehézfegyvert tarthatunk magunknál, plusz a távcsöves készség. Ha külső nézetre kapcsolunk, a valóban nálunk lévő fegyvereket láthatjuk főhősünkön, ami külön dicséretes, mint ahogy az is, hogy figuránk valós mozgással veszi elő az általunk választott készséget, tehát a fegyverváltásokba ezek idejét is bele kell kalkulálnunk!

A véres valóság a képernyőn – nehéz és brutális játék harcedzett zsoldosoknak

„MIKOR LÁTHATATLAN MAGJA KÉL A KÖDNEK…"

Mindehhez kapcsolódik az AI, melyre máris rátérhetünk. Ez nem az a játék, amelyben egy géppisztolyt szorítva oldaladhoz üvöltve végigrohansz 40 pályát. Ez a háború. Vedd elő MOHAA-s emlékeid, és rakd össze a partraszállás őrületét a mesterlövészes pályával… Minden lépésért, minden centiméterért véresen meg kell küzdened. Figyelni előre, nem bukkan-e ki a sarkon egy ellenséges csapat, figyelni felfelé, a fejed fölött megnyikorduló ablakokra, a távolban megcsillanó távcsőre, és figyelni a lábad elé, hogy időben észrevedd a taposóakna piciny detonátorát… Ha szerencsésen átjutottál egy utcán, hajolj ki a sarkon, nem vár-e ott rád egy, a cári Oroszországot idéző motívumokkal díszített géppuska! Ha leküzdötted a személyzetét, gyorsan vedd birtokodba, mert biztos, hogy tucatnyi ellenséges katona özönli el a helyszínt – a mészárlással le lehet picit csillapítani a hevesen dobogó szívedet. Talán kiderül a fentiekből: az IS-t abszolút harcedzett játékosoknak ajánlom. Már a könnyű mód is kegyetlen, a normálban egyetlen nyak- vagy fejlövéstől megpusztulunk, a realisztikusnak nevezett legmagasabb fokozat pedig maga az őrület, azaz a véres valóság.

Ellenségeink tehát a legmagasabb képzettség birtokában élik harcos mindennapjaikat. A mesterlövészek nem tévednek, a bakák fedezékbe rohannak, és mindig a leghatásosabb fegyverrel válaszolnak – nem érdemes beásni magunkat, mert azonnal megszórnak minket gránáttal, és nincs tovább. Ha betörünk valahová, gyorsnak és csendesnek kell lennünk (itt jön be a külső nézetes lopakodás!), mert különben azonnal riadót fújnak, és

EGY KIS IRODALOM

Gyóni Géza nem volt nagy költő, de ismerték és számon tartották. Amikor kitört az első világháború, lelkesítő versekben méltatta az eseményeket – mígnem kikerült a csatatérre, ahol a maga valóságában élte át a háború poklát. Ekkor született élete legjobb és legdöbbenetesebb verse, a Csak egy éjszakára. Végül hadifogságban, Krasznojarszkban, elborult elmével halt meg 1917. június 25-én, pont a harmincadik születésnapján.
Hogy mindezt miért meséltem el? Mert a játék – mely jóval a megjelenés előtt, a kiadó jóvoltából kezünkbe került – hangulata a fent említett verset idézte fel bennem. A cikk alcímei ebből a versből vett idézetek.

Munka után édes a pihenés. Az ellenségnek a havon ágyaztak.

sebes, ez picit növeli az esélyeket. De csak picit…

A játék a háború poklát meglehetősen naturalisztikusan ábrázolja – egy gránát a megfelelő helyre és időben, és máris széttépett testek, szanaszét heverő végtagok között kúszhatsz tovább. Ha téged találnak el, hófehér bordáidban, és leszakadt, véres fejedben „gyönyörködhetsz" (ez kissé elnagyolt, engem a korai FPS-ek, például a Blood látványvilágára emlékeztetett). Az biztos, hogy a (hivatalos) német piacot már megjelenése előtt elveszítette…

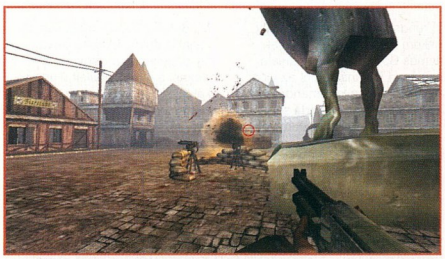
„Csak egy éjszakára küldjétek el őket…"

Van még egy lényeges kérdés: hogyan sikerül megtalálniuk a fejlesztőknek az egyensúlyt az egy- és többjátékos üzemmód között. Nos, ezúttal remekül! A szólómód kampánya 6 fejezetre oszlik, melyekben összesen kb. 45 küldetést kell teljesítenünk. A folyamatos hentelést néha megszakítják olyan részek, mint például belopódzás egy hadifogolytáborba, hogy a transzporttal bevigyenek minket egy jól őrzött városba, vagy olyan gondolkodtató részek, hogy hogyan jussunk be egy bunkerbe, majd hogyan kerüljünk ki belőle élve. A küldetéseket egy univerzális adóvevő segítségével egyenesen a fülünkbe suttogja főnökünk, egy ifjú kapitányhölgy, aki az első világháborúban hadiakadémiát végzett, de harcmezőt soha nem látott tisztjeire hajaz, azaz kijelöli a célpontot, és sok szerencsét kíván... Szerencsére a fontosabb helyeken számítógép-terminálokat találunk, melyek hol aknamezőre figyelmeztetnek, hol a célobjektumokról adnak információt, és ha a lövészárokban szembe fut veled egy rémült bajtársad, „Sniper!" kiáltással, jobb, ha rögtön hasra vágod magad. Ennek ellenére néha nagyon hiányoltam valami tájékozódási eszközt – térkép, tájoló, iránytű, bármi…

A multiban négyfajta módot találunk: DM, TDM, CtF és egy újdonság: CtIC, azaz Capture The Isolation Case. Ebben a két tábor között elhelyezett, nehézvizes palackokkal megpakolt páncélozott ládát kell meglelnünk, majd bejuttatnunk azt az ellenfél főhadiszállására. A cipelőt persze alaposan lelassítja a cucc, ezért a többiekre hárul megvédése – ez az igazi háború, ahol kénytelen vagy vakon bízni társaidban… A négy módot 8 jókora térképen játszhatjuk le helyi hálón vagy a GameSpy szerverein, 15 másik arccal karöltve. Jó hír a többjátékos-fanoknak, hogy a készítők beígértek jövőre egy online arénát, és egy főleg multira kihegyezett küldetéslemezt is, melyben már 32 játékos küzdhet meg egymással.

Az IronStorm egy kezdő stúdió nagyon is tudatos, és öreg zsoldosokat megszégyenítően profi munkája. Nem könnyű játék, és hangulata sem tündérkés, virágos – komoly és mellbevágó ízelítő a háborúk valóságából. Apróbb hibáitól eltekintve jól sikerült darab, amit a műfaj kedvelőinek, a hardcore játékosoknak mindenképp érdemes kipróbálni.

]{redenc



MINIMUM CONFIG: PIII 600, 256 MB RAM, GeForce2, DirectX 8.1, 1 GB HDD
JAVASLAT: a fenti nagyjából elég, persze a túlbiztosítás sosem árt…

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Operation Flashpoint	C&C: Renegade
Nincs	LAN/INTERNET	97%	PC.GAMES - 2002/04 - 91%

- \+ Hangulat
- \+ Megjelenítés
- \+ Egy- és többjátékos mód
- \- Hardcore, azaz igen nehéz
- \- Bután kinéző emberek

91%

VIVENDI/FOX INTERACTIVE
MONOLITH
NOLF2.SIERRA.COM
9.900 FT

NOLF2:

A SPY IN H.A.R.M.'S WAY

Utálom, ha ferde szemmel néznek rám... de ez van.

Átgondolt, ötletes fejlesztés egy remek grafikus motor támogatásával – Cate Archer és a Monolith ott folytatják, ahol két éve abbahagyták. Egy újabb kihagyhatatlan remekmű a játékosok, egy gyönyörű mesterkém a világ szolgálatában...

Végre egy játék, melyhez nem kell hosszú felvezető – a NOLF és Cate Archer, a Róka két éve költözött be az akciójátékok históriáskönyvébe (és, ha ennyi személyeskedést megengedtek, a szívembe). A játék a maga idején nagyszerű grafikával, kiemelkedő AI-val, remek humorral nyerte el az összes létező fórumon az év akciójátéka címet, és most ott folytatja, ahol abbahagyta – jó eséllyel arra, hogy ismét besöpörje az év végén a kategória első helyéért járó elismerést.

A történet 1966-ban, kb. egy évvel előző kalandjaink után folytatódik – a rejtélyes bűnszövetkezet, a H.A.R.M. immár Cate barátnőnket tartja az első számú közellenségnek, és új vezetője, a Napóleonra hajazó Director a befolyása alatt tartott gyönyörű nindzsalányt, Isako-t és válogatott harcosait, valamint a Mímes Király által vezetett géppisztolyos francia pantomimesek seregét uszítja kémnőnkre. Mindeközben a ruszkik is valamit forralnak, a rejtélyes Omega Projekt keretében egy kis független szigetet akarnak lerohanni, mely minden bizonnyal kirobbantaná az atomháborút...

Gondolom, a fentiekből is kiderül, a játék humora még a régi, elképesztő beszélgetéseknek lehetünk fültanúi, és a jól ismert Intelligence Item-ek, feljegyzések, levelek egy része is őrjítő. Ezeknek az első részben is nagy szerepük volt, bár ha nem szedtük össze őket, nagy baj nem történt. A fejlesztők most megpróbálnak minket rávenni a gyűjtögetésre – bevezettek egy amolyan Deus Ex-es fejlődési rendszert: a különböző fő- és mellékküldetések, az összekapart cuccok mindegyikéért pontot kapunk, melyeket a játék közben bármikor elkölthetünk nyolc tulajdonságunk – lopakodás, állóképesség, fegyverjártasság és hatékonyság, kutatás, cipelés, páncélzat és „bigyókezelés" – öt fokozaton való fejlesztésére.

Nyilván sokan felkapják a fejüket néhány szó olvastán, máris magyarázom. A legérdekesebb a lopakodás kérdése, hiszen ez már az előző részben is benne volt, ám most ez is kiemelt szerepet kapott, olyannyira, hogy a stílusteremtő Thief óta ilyen kitűnő megvalósítással még nem találkoztam. A pályákon mindenfelé találunk sötét beugrókat (ha nem, csinálhatunk ilyet az izzók kicsavarásával...), ahol tökéletesen láthatatlanná válhatunk. Mindehhez megkapjuk a kihajlást, melylyel kileshetünk a sarkok mögül, hogy eltervezzük következő lépésünket. Szintén a jelenlétünk leplezésére szolgál, hogy Cate a testeket vállára kapva elviheti egy félreeső helyre, nehogy a többi őr rábukkanjon – és ott átkutathatja őket. Ez is újdonság, a régi módi szerinti felületes lőszer- és fegyvergyűjtést egy alaposabb „testüreg-motozás" követheti, melyben hol értéktelen vackokra, hol igazi kincsekre bukkanhatunk. Mindez együtt egy nagyon jó rendszert eredményez, mely nekem nagyon bejött, sokkal James Bond-osabb hangulata van így a játéknak, mint az előző résznek, ahol a kommandós stílust nem nagyon zavarta semmi... Még jobban élveztem volna, ha az öntudatlan őröket nem kellett volna megölni (például: bilincs), nehogy magukhoz térve segítséget hívjanak. Mert a feleszmélt strázsák bizony összecsődítik a fél világot. Az AI-ról megint csak szuperlatívuszokban beszélhetünk, félelmetes a leprogramozása. Ha felrúgunk egy üveget, ha nyitva hagyunk egy ajtót, ha ottfelejtünk valahol egy kósza testet – az örök gyanút fognak, és tökéletes módon, egyedül, de inkább csoportosan lereagálják: átkutatják a helyszínt, megnyomják a riasztót, segítséget hívnak. Az útkeresés is mesteri, átvetődnek a korláton, felrúgnak egy hordót, majd annak fedezékébe húzódnak – ha egy szobában rekedünk, melynek két kijárata van, az egyik őr tűz alatt tartja az egyik ajtót, míg a többiek a másikon benyomulnak. Itt tényleg nem lehet esztelenül előrerombolni; kémlelés, a helyszín felmérése, tervezés, majd a megfelelő időben villámgyors cselekvés, és ha közbejön a véletlen, váratlan „x faktor", akkor a helyzetből adódó rögtönzés – igen, valahogy így képzeli el az ember egy mesterkém akcióit...

Mindehhez persze megfelelő arzenál is dukál. Első helyen a műfaj alapelemei, a „bigyók", melyeknél a régiek mellett újabbakkal is találkozunk, mindegyik látszólag egy női táska alaptartozéka – rúzs-kamera, púderkom-

ARCHER, CATE ARCHER...

Catherine Anne Archer 1942 márciusában látta meg a napvilágot. Édesanyja három héttel később meghalt. Cate jó körülmények között nevelkedett. Apja, egy skót katonatiszt megtanította vadászni, lovagolni – ám soha nem tudta elfelejteni feleségét, és 1956 májusában főbe lőtte magát. A 14 éves Cate nevelőintézetbe került, ahol lázadó, akaratos kamaszként felfedezte a lopás örömét és izgalmát – hamarosan ő lett ez egyik leghíresebb mestertolvaj, akit Anglia-szerte a Róka (Fox) néven ismertek. Amikor 1958-ban ellopta egy úr karóráját, még nem tudta, hogy élete gyökeresen megváltozik. Hazaérve az óra tulajdonosa már várta, köszönhetően a szerkezetbe rejtett nyomkövetőnek. Látogatója Bruno Lawrie, a UNITY nevű nemzetközi terroristaellenes ügynökség embere volt, aki Cate rendkívüli ügyességét és tehetségét szervezete szolgálatába állította. Így lett a mestertolvajból mesterkém, akinek nevét immár az egész világ ismeri. Ő Archer, Cate Archer...

pakt-dekóder, sminkkészlet-sokkoló, körömvágó-álkulcs. Zseblámpa gyanánt világító kulcstartó szolgál, és egy ügyes eszközzel, a CT-180 pisztollyal kamera-hatástalanító-, nyomkövető- vagy altatólövedéket lőhetünk ki. Santa mester egyébként a terepen egy elektronikus madár segítségével tartja velünk a kapcsolatot, és még egy kedvencet kapunk: egy első ránézésre valódinak tűnő robotcicát, mely közelítésre robban. A fegyverek sorában pisztoly, puska, számszerij, mesterlövész készség, ötfajta géppisztoly, kétféle kard, shuriken, kézi- és gázgránát teszi teljessé készletünket. És van még két érdekesség: a medvecsapda és a banán. Ne tessék mosolyogni: ha eme gyümölcsöt menekülés közben jó ütemben hajítjuk a hátunk mögé, üldözőnk kiáltását, majd fejének koppanását hallva megállhatunk pihizni…

A szerszámzatok megjelenítése egyébként fantasztikus, abszolút élethű. Persze, nem csak ez… Cate végre a maga szépségében lép elénk, és a többi – régi és új arc – is életszerű. Az átvezető mozik rövidebbek, mint régen, de nagyon jól eltaláltak, a motion capture tökéletes, élvezet nézni Isako harmonikus mozgását, a pantomimesek „szakmai" mozdulatait. A Twister-t idéző ohioi pálya elképesztő, de minden helyszín zseniális, valóban leírhatatlan a látvány, mely mögött a LithTech motor legfrissebb, 2.0-ás verziója, ennek is zászlóshajója, a Jupiter engine áll. Pontosabban: éppen, hogy nem áll. Zakatol, hajt – egy GeForce2 és egy giga körüli proci már (kisebb döccenőkkel) elbírja az 1024-et, ami azért nem semmi, tekintettel a motor előző, optimalizálás terén erős kihívásokkal küzdő változatára. Azonban már most mondom, hogy 256 mega ram smafu, tessék fél gigát belepakolni a vasba minimum, mert különben baj lesz, ki lehet a PCG-t olvasni egy-egy visszatöltés közben… Egyébként a motor – bár kisebb szépséghibák, clipping és társai azért becsúsztak – valóban fantasztikusan ott van a szeren, biztos, hogy az elkövetkezendőkben sok játék elején fogunk találkozni a LithTech logóval. (És a DirectX 8-as kártyák tulajai fenhetik a fogukat, ugyanis láttam a stuffot egy Radeon 8500-on, és valami lélegzetelállító…)

A szem mellett a fül is megkapja a maga élményeit: a zene, éppúgy, mint az előző részben stílusos és remek, sajnos ezúttal nem kapjuk meg audio track-ben a muzsikát, kár érte. A hangok is kitűnőek, Cate megszemélyesítője új, Jen Taylor (Halo – Cortana). Érdekesség, hogy ő Isako is, és a stáb jó része is tucatnyi figurának kölcsönözte a hangját – hiába, a költségvetés nagy úr…

A játékmenetben kisebb egyensúlyproblémákról kell beszámolnom. A tulajdonképpeni oktatópálya az első fejezet, Japán. Elég lassú az indulás, a mélypont valahol Szibériában, a hatalmas irattár átkutatásakor ér el minket, hosszú órákon át kell mindenféle fiókot és miegyebet átkutatni, két pályarész között háromszor is fordulnunk kell, ami elég unalmas. Aztán elkezd felpörögni a dolog, Indiában már egész finom akciók várnak ránk, és ötletesebbnél ötletesebb küldetések és feladatok – aztán a vége maga az őrület. Nem tudom, hányadik játék ez a RtCW óta, amelyben szuperkatonákkal kell megküzdeni, nem is eggyel… Ha végignyomtuk a 15 fejezet 44 pályáját, bónuszként hozzáférhetünk a fejezetekhez, így bármelyiket újrajátszhatjuk.

A NOLF2 alapvetően szólista játék. A multi ennek kiegészítése, ahol a Unity kommandósaként negyedmagunkkal kell a sztori bizonyos részeibe bekapcsolódni – érdekes, hogy csak miután végigjátszottuk a játékot. A fejlesztők már beígértek egy patch-et, amely az ilyen beállítottságú arcoknak kínál majd hagyományos (DM, CtF stb.) módokat is.

A NOLF2 számomra beváltotta a hozzá fűzött reményeket, sőt sok helyen túl is szárnyalta azokat. Nem akkora durranás, mint elődje volt, de egy újabb remekmű, az átgondolt játékfejlesztés mintapéldája. Azt teszi, amire hivatott: szórakoztat, leköt, élményt ad. Bár, ha most jobban belegondolok, ez azért manapság a sötlan tucatjátékok, tömegportékák és klónok sivatagában (tisztelet a kivételnek) azért mégiscsak durranás…

}{redenc

Cate Archer ismét színre lép, a terroristák őszinte sajnálatára...

A PC.GAMES elindítja szuperkém kiképző programját. Válaszolj kérdéseinkre, és a

NO ONE LIVES FOREVER

mindkét részét tartalmazó csomagot nyerhetsz, az N-TEC Kft. felajánlásaként.

1. Mi a teljes neve Cate mentorának?

2. Milyen nemzetiségű a Mime King és csapata?

3. Mi volt a foglalkozása Melvin Blitzneynek, alias Goodmannak?

4. Hogy hívják a kis szigetet, amit az oroszok le akarnak rohanni, és mit akarnak létesíteni rajta?

A megfejtéseket 2002. december 15-ig várjuk a PC.GAMES - NOLF2 játék, 1325. Bp., Pf. 315 címre, a 114. oldalon található játékszelvénnyel együtt.

MINIMUM CONFIG: PIII 500, 256 MB RAM, 32MB 3D videokártya (hardware T&L, DX 8.1), 1.8 GB HDD
JAVASLAT: a vasat szorozd be kettővel…

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	No One Lives Forever	Half Life
Trainer	LAN/INTERNET	98%	99%

- Grafika
- Hangulat
- Humor
- AI
- Picit kiegyensúlyozatlan

98%

INFOGRAMES
DIGITAL EXTREMES
WWW.UNREALTOURNAMENT2003.COM
17.990 FT

UNREAL TOURNAMENT 2003

Következő állomásához érkezett a netes játékok egyik meghatározó játékcsaládja, mely leghihetetlenebb képességeit grafikai minőségével nyújtja.

UNREAL CHAMPIONSHIP

A Digital Extremes és az Epic Games is halad a korral. Ez manapság azt jelenti, hogy nem csak PC-re fejlesztenek, hanem konzolra is. A mostani konzolok közül talán azért éppen az Xbox-ra esett a választás, mert ez képes egyedül megfelelni azoknak a grafikai követelményeknek, amiket az UT2003 támaszt. A játék nem teljesen ugyanaz, mint az itt ismertetett, ezt mutatja az is, hogy más néven kerül forgalomba: Unreal Championship. Ez részben azonos pályákat és karaktereket tartalmaz a PC-s verzióval, de találhatunk csak a konzolra készítetteket is. Az eddig tett bejelentések szerint a megjelenése október 31. Így az év végére már akár tizenhat konzolos arc is zúzhatja egymást a Redeemerrel.

Az FPS-t szeretők táborát két nagy részre lehet osztani, no meg két kisebbre. A két nagyobba kétség kívül azok tartoznak, akik a Quake-motoros játékokra esküsznek, míg a másik nagy csoport az Unreal-hívők köréből kerül ki. A kisebbekben a LithTech és a Half-Life, illetve az ezekben használt grafikai motorokra épülő játékokat kedvelők találhatók. Ez talán egy kicsit durva felosztás, hiszen valaki szerethet többet is, azonban tény, hogy a játékok motorja alapvetően meghatározza a kinézetet, az irányítást és persze a sebességet is. A nagy kedvencek közül ismét napvilágot látott egy újabb rész, mégpedig ezúttal az Unreal szférát öregbíti az Unreal Tournament 2003. Ez egyrészt külön örömaz UT-bajnokságokat gyúrók arcok számára, másrészt széles bepillantást nyerünk az Unreal-technológia jelen állásába, hiszen az UT2003 is az Unreal 2-höz fejlesztett legújabb motorral dorombol.

Meló után még beugrunk a Fatálba... páros lábbal.

A játék elsősorban többjátékos üzemmódra lett kitalálva, azonban az offline játékosok legnagyobb örömére tartalmaz egyjátékos verziót is. Legelőször is ki kell választanunk, hogy milyen karakterrel indulunk neki. A program gazdagságára jellemző, hogy több tucat modellből válogathatunk. Ezek között mind az emberi, mind az idegen életforma szerepel. Nagy választékban találunk az egyiptomi mitológiából vett alakokat is, ami egy kicsit Csillagkapus hangulatot is ad. A továbbiakban egy gyors tanfolyamon vehetünk részt, ahol ízelítőt kapunk az 1 vs. 1 harcból. Ha ezt teljesítettük, akkor szedhetjük ösz-sze a csapatunkat. Itt természetesen nem áll az összes lehetséges karakter a rendelkezésünkre, hiszen az elején még mint kezdők indulunk a bajnokságban. A karaktereket négy tulajdonsággal jellemezték a készítők: célzási pontosság (**accuracy**), agilitás (**agility**), agresszió (**agression**) és csapatmunka (**team tactics**). Ez talán kicsit leegyszerűsítettnek hangzik, de a játékot sem RPG-nek tervezték ugyebár. Karaktereink tulajdonsága nagyon változó, így kedvünkre és a csapattaktikánknak megfelelően szedhetjük össze őket. Továbbá biztosítva van az újrajátszhatóság is. Mielőtt nagyon megörülnénk csapatunknak, rögtön be is kell nekik bizonyítani, hogy nem véletlenül lettünk a csapat irányítója. Ezek után nekilendülhetünk a bajnokság létrájának. Nagy ravaszul van megtervezve mindez, hisz egyelőre csak a Team Deathmatch áll rendelkezésünkre, míg a másik háromban való szereplésünk még erősen várat magára. A játékban felvonuló játékfajták ismerősek, de jobb, ha egy kicsit átgyúrjuk, hogy melyik mit is jelent.

Team Deathmatch (TD): a csapatjáték legprimitívebb formája, legalábbis abban a tekintetben, hogy más cél nincs, mint hogy a lehető legtöbb ellenséges arcot öljön meg a csapat. A játék a megadott ponthatárig megy.
Double Domination (DD): ez már egy mókásabb verzió. A pályán két pont található (A és B), melyre rámenve az adott csapat színére változik. Ha egy csapat mind a két pontot birtokolja (innen a mód neve) 10 másodpercig, akkor kap egy pontocskát. A játék közben nincs leállás, tehát amikor új kör kezdődik, akkor tulajdonképpen minden ugyanonnan folytatódik, ahol az előző abbamaradt. Fontos a jó taktika, főleg akkor, ha a csapat páratlan számú játékosból áll. A meccsek általában 3 pont eléréséig tartanak.
Capture the Flag (CTF): ennél a verziónál mind a két csapatnak van egy bázisa, ahol a zászlójuk figyel. Ezt a zászlócskát kell a másik csapatnak megszerezni és visszavinni a saját bázisára úgy, hogy az övék közben a helyén marad. Ekkor jár egy pontocska. Talán ez a verzió a legszórakoztatóbb. Nekem legalábbis a jó öreg Q2-s idők jutnak az eszembe mindig...
Bombing Run (BR): a felállás hasonló a CTF-hez, azonban zászló helyett egy „kaput" találunk a bázison, valamint a pályán van egy „labda" is hozzá. Ezek után nem meglepő, hogy a labdát kell a kapuba juttatni. Hogy mókásabb legyen a dolog, nem a sajátunkba, hanem az ellenfél bázisán lévőbe. Mintha egy hóvirággal mennénk az oroszlán barlangjába. Itt előtérbe kerül a csapat védekező vénája, hiszen a labdát vivő emberke nem tud lőni.

A négy játékmódot az ismertetéssel azonos sorrendben érhetjük majd el a játék folyamán. Legtöbbször a létra utolsó előtti foka előtt kapunk lehetőséget a további játékmódok játszására. Az egyes meccsek között pedig különböző karaktereket ajánlanak fel, általában pofás tulajdonságokkal. Így meg van oldva a csapat folyamatos fejlődése is. Ez nem árt, hiszen egyre nehezebb csapatokkal kerülünk össze, ezt lemérhetjük a meccs előtt megjelenő összehasonlító táblicából is. Sok szó esett már a taktika fontosságáról. Na de hogy irányítjuk a számítógép által vezérelt botokat? Erre a manapság nagyon divatos menürendszert alkalmazták. Az egyes parancsok kiadása így villámgyorsan történhet – egy kisebb begyakorlás után persze. Ha ezzel sem akarunk nagyon bíbelődni, akkor a meccs előtt is kiadhatjuk csapattársainknak a főbb parancsokat, amik meghatározzák, hogy a védekezésben vagy a támadásban jeleskedjenek-e. A botok teljesítményére nem lesz panaszunk, hiszen már az UT-ban is megcsodálhattuk, hogy a

DE programozói jól értenek ehhez. Nem hiányoznak a beszólások sem, ha éppen rosszul állunk, akkor még idegesítő is lehet (szerencsére ki lehet kapcsolni). Azt sose felejtsük el, hogy a gép mindig csal. Így például hiába bújunk el úgy, hogy elvileg nem láthatnának, a bot simán befordul a sarkon, és máris pofán lő egy raksival. Máskor meg csak fut előlünk, amikor éppen a hátát sorozzuk. Tökéleteset nehéz alkotni.

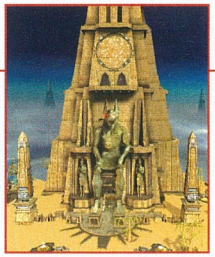
Fegyverek tekintetében is az UT-s hagyományokat követi a program. Számos, jól ismert fegyver ismét feltűnik, de vannak újabb és módosított változatok is. Mivel a fegyverek száma 12, ezért itt most nem térnék ki ezek részletes ismertetésére. Néhány hasznos dologgal viszont szolgálni szeretnék. Minden fegyvernek két funkciója van. Az elsődleges általában a megszokott használatot jelenti, míg a másodlagos valami extrát ad. Az egyik legpoénosabb cucc a *Translocator*, amit azonban nem mindenhol lehet használni. Elsődleges funkcióban a kis teleportáló egységet lőjük ki, majd a másodlagos funkcióval oda is tudunk teleportálni. Ami új, hogy a kis egység kilövése után, ha a translocatort választó gombot lenyomjuk, akkor mint ipari kamera működik. Ez stratégiailag fontos pontok védelmére nagyszerűen használható. Másrészt úgy is tudunk lőni, hogy nem látjuk az ellenséget. Hasonlóan ötletes szerkentyű a *Shield gun*. Használatával egyrészt egy rövid hatósugarú hullámot tudunk létrehozni sebzésre, másrészt pajzsot is generálhatunk magunk köré. A kettő kombinálásával pedig a rocket-jumphoz hasonló ugrásokat lehet kivitelezni. Az érdekességeknél maradva fontos megemlíteni a *Shock Rifle*-t is, hiszen a másodlagos funkcióval kilőtt gömböket a sima sugárral szétlövve egy pofás kis robbanást kapunk eredményül, ami jóval hatékonyabb. Lassan már felsorolom az összes fegyvert, de pl. a *Link gun* is tartogat újdonságot. Ha a fegyvert egy olyan arca irányítjuk a csapatból, aki szintén ilyennel rohangál, akkor az ő fegyverének az ereje megnő. Így max. három fegyvert lehet összekötni, ami már nagyon erőssé válik ezzel. Folytathatnám a sort a rakétavető hőkeresőjével, az *Ion Painter* „ártalmatlan" sugarával, vagy a *Redeemer* irányításával. Ezeket mindenki élvezheti, ha egy kicsit is odafigyel a játékra. Valamint a fegyverek prioritásának beállításánál a lényeges dolgok leírását is megkapjuk. Biztos vagyok benne, hogy mindenki megtalálja a számítását valamelyikkel.

Manapság a játékok nagyságának egyik meghatározója a grafikai rendszer. Amint a bevezetőben is említettem, az UT2003 az éppen fejlesztés alatt álló (bár azt hiszem, hogy a grafikus motorok mindig fejlesztés alatt állnak ☺) új Unreal-motort használja. Az eddig kételkedők a játék megtekintése után bizonyára boldogan nyugszanak bele, hogy bizony tévedtek. Hiszen a látvány egyszerűen szemet gyönyörködtető. Nagyjából minden megtalálható, amit egy GeForce 4-es kártya támogat. Talán nem is véletlen, hogy pont ez a kártya került szóba, ugyanis a reccenéstelen futtatáshoz legalább egy ilyennel kell rendelkeznünk. Legalábbis ha mindent a maximumra állítottunk és még nagy felbontásban is szeretnénk játszani. Ha már nem vagyunk ennyire szerencsés helyzetben, akkor jöhetnek a kompromisszumok. Legelőször célszerű a kidolgozottságot – ami nem elhanyagolható módon három darab, hétállású kapcsolóval működik – a közepes felé csökkenteni. Valamint a *Karma* nevezetű fizikai modellezést is lejjebb venni. Ha ez sem elég, akkor jöhet a fű és egyéb kisebb, ámbár rengeteg számolást igénylő cucc, azaz a *Decals* kikapcsolása. Ezek után már mennie kell 800x600-as felbontásban egy GF3 Ti200, vagy GF4 MX kártyán kb. 1.5 GHz-es procival. Memória tekintetében az általam ajánlott legalább 256 MB, de igazán csak 512 megán futkos el rendesen. Egy kis érdekesség, hogy a motor a jelenlegi állásánál hivatalosan nem tartalmazza az NV30, illetve ATI9700-es kártyák speckó tulajdonságait, de mélyebbre ásva páran már találtak erre utaló jeleket. Hasonlóan furcsa, hogy az egyik .ini fájlban még Xbox-hoz tartozó kapcsolót is találunk... Persze ez nem véletlen.

Hangok tekintetében sikerült még a grafikát is túlszárnyalniuk. Ez pedig már nem semmi teljesítmény! Talán mindez annak köszönhető, hogy nem az amúgy is elfoglalt fejlesztők szórakoztak ezzel, hanem külsős cég készítette el az aláfestő zenéket. Ezek az arcok valószínűleg már több tolják az UT-t, mert iszonyúan eltalálták a hangulatot. A főmenü másfél perces zenei alkotása azóta a Winamp-om listájában már családtagnak számít. A zenei fájlok ugyanis .ogg formátumban vannak, amiket gond nélkül kezelhetünk. A fegyverek estében sok hasonlítási alap nincs, hiszen nem létező cuccokról van szó. De az effektusok pontosan illeszkednek a fegyver animációjához és jellegéhez is, no meg az erejükhöz. Ha kézbe kapjuk a rakétavetőt, akkor a raksik eregetése közben érezhetjük, hogy nem alaszkai tanévzáró hógolyópartin vagyunk. Természetesen lehetőség van EAX beállításokra is, ahogy az kell.

Sajnos máris elérkeztünk a végére. Legalábbis a bemutatónak. A játék még csak most kezdődik, főleg akkor, ha kilátogatunk az Internetre is. Aki már egyszer játszott neten FPS játékkal, az simán elboldogul a beállításokkal. Ezek után már csak egy jó csapat kell és persze jó skill, a többi már jön magától. A Digital Extremes ismét nagyot alkotott, ez kétségtelen. Az UT-s környezetet szeretők imádni fogják. Azonban ne keseredjenek el a Quake-fanok sem, hiszen az UT2003 nagyon sok „kvékes" jelleget kapott. Mindenkinek ajánlom nyugodt szívvel, mert nem fog senki sem csalódni.

Ch00ler



SPECKÓ DOLGOK

Az egyik ilyen nyalánkság a kettős ugrás, ami annyit tesz, hogy az ugrás gomb ismételt megnyomása újabb magasságokba repít minket. Ennek elég érdekes a külsőnézetes vetülete, de ez is tovább növeli a játékélményt. Ha már a külső nézetnél tartunk, akkor természetesen meg kell említeni azt is, hogy a behindview 1 konzolparanccsal átváltathatunk a harmadik személyű nézetre. Majd ezt az értéket nullára állítva visszatérünk a hagyományos, belső nézethez.
Amint az köztudott, az Unreal motor nem csak a grafikáról szól, hanem egy sokkal komplexebb rendszert takar. Ebbe beletartozik pl. a járművek profi kezelése is. Ez az UT2003-ban nem jön elő, hiszen teljesen idegen a játék szemléletétől. Ennek ellenére ezt is szemrevételezhetjük, ha a konzolba beírjuk az open vehicledemo.ut2 sorocskát. Ekkor egy kisebb terepgyakorlatot tehetünk a meglehetősen brutál kinézetű páncélautónkkal. Jó móka nagyon, és sokat elárul a rendszer profizmusából. Remélem, hamarosan látunk erre az opcióra épülő játékot.
Egy újabb nyalánkság az adrenalintablettákra bevezetése is. Ezekből százpontnyit kell összegyűjtenünk, ekkor lehet aktiválni az egyes speciális tulajdonságokat, méghozzá nem mással, mint az irányítóbillentyűkkel (Előre, Hátra, Jobbra, Balra).
Ezek a következők:
Gyorsítás: E, E, E, E
Regeneráció: H, H, H, H
Láthatatlanság: J, J, B, B
Berserk: E, E, H, H
Amint láthatjuk, nem Mortal Kombat nehézségű kombinációk, inkább az adrenalint megszerezni lesz nehéz.

MINIMUM CONFIG: 128 MB RAM, 3 GB HDD, 8xCD ROM, hangkártya, 16 MB videokártya
JAVASLAT: 256 MB RAM, DirectX 8.1 komp. videokártya

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Unreal Tournament	Quake III Arena
Magyarosítás	LAN/INTERNET	93%	96%

Grafika
Hangok
Pályák
Egyjátékos mód
Apróságok

97%

42 **ROBIN HOOD: THE LEGEND OF SHERWOOD**
A legenda minden jól ismert szereplője színre lép - Marian, Tuck barát, Little John, Stuteley és Scarlat Will.

STRATÉGIA

Meglehetősen nehéz helyzetben voltam lapzárta tájékán, hiszen hosszú tömött sorokban folydogáltak a játékok szerkesztőségünkbe, és (akárcsak a múlt havi számban, itt is) fel kellett venni a kőszív-álruhát, aztán szelektálni keményen. Persze azért az ember szíve mindig repes, amikor olyan címekről írhat, mint a Digital Reality által fejlesztett Haegemonia, vagy a címlaptémánkat adó Robin Hood: The Legend of Sherwood.

TARTALOM

33 XTREEME FORCES
A jövő elkezdődött! Harcolj te is az életedért, az Xtreeme Forces futurisztikus hadseregében.

34 THE GUILD
Amikor cégek helyett még céhekről beszéltünk. A középkor iparosainak érdekfeszítő világa, egy magával ragadó stratégiai játék nézőpontjából figyelve.

35 HAEGEMONIA: LEGIONS OF IRON
Zűr az űrben. Megérkezett a Digital Reality újabb nagy dobása, és garantáltan két vállra fektet mindenkit.

38 REAL WAR: ROGUE STATES
Egy modern háború látomása. A Real War új kiegészítése a harmadik világháború vészjósló hangulatát hozza el számítógéped képernyőjére.

39 THE SIMS: UNLEASHED
A Maxis tovább nyújtja a rétestésztát. A süti még mindig finom, de a technológiára ráférne már egy kis tuning.

40 ROLLER COASTER TYCOON 2
A sikeres Rollercoaster Tycoon folytatása megérkezett. Tervezd meg az új vidámparkot, próbáld ki a leggyomorforgatóbb hullámvasutat, és éld át újra a gyermekkorod!

42 ROBIN HOOD: THE LEGEND OF SHERWOOD
A sherwoodi erdő koronázatlan királya visszatért, és vele Little John, Skarlát Will, Tuck barát és a bájos Lady Marian is. A Desperado ezúttal Sherwoodban arat.

46 HOMM IV: THE GATHERING STORM
A HOMM negyedik részének rég várt új kiegészítője valószínűleg sok stratéga szívét megdobogtatja majd.

47 STRONGHOLD CRUSADER
A tavaly megjelent Stronghold új kiegészítése a Stronghold: Crusader, és minden bizonnyal remek szórakozást nyújt.

ELŐREJELZÉS

O. R. B.	2002/11	Strategy First
Lords of the Realm 3	2002/11	Vivendi
Hearts of Iron	2002/11	Strategy First
Pax Romana	2002/11	Wanadoo
War And Peace	2002/12	Microids
Napoleon	2003/01	GMX Media
Highland Warriors	2003/01	Novalogic
Command & Conquer: Generals	2003/01	Electronic Arts
Rise of Nations	2003/03	Microsoft

TOPLISTA

Haegemonia	Wanadoo
Heroes Of Might and Magic IV.	3DO Studios
Warcraft 3	Blizzard
Capitalism II.	Ubi Soft
Industry Giant II.	Jowood
Emperor: R.O.T.M.K.	Vivendi
Cultures 2	Jowood
Commandos 2	Eidos Interactive
Age Of Wonders II.	Take 2
Civilization III.	Infogrames

MÉG NINCS
RAPTOR ENTERTAINMENT
WWW.RAPTORENTERTAINMENT.COM
NEM ISMERT

XTREEME FORCES

Indiában új játékszert hegesztenek. A nukleáris télből kibontakozó valós idejű stratégia hoz néhány rpg-elemet, és egy ún. minikamerás kukkolást...

Meg sem lepődtem, hogy Indiában RTS-t fejlesztenek, hisz a péntekenként sorra kerülő „szent tehén konferencián" épp az ilyen témákat csámcsogjuk át. Ez afféle csöppnyi megemlékezés, amikor mindnyájan magunkhoz vesszük a Gangesz-vizét – sajnos ennek hiányában legtöbbször különböző párlatok, árpalevek fogyasztására fanyalodunk –, és az etióp űrprogram, valamint az afgán atomkutatás ívelő pályáját elemezzük. A legutóbbi találkozás soros befutója Jay és San lett, a távoli kelet két elhivatott dolgozója, akik a lótuszlevelek árnyékában duóként válaszolják meg az RTS-élet nagy kérdéseit. Szimpatikusan nem ömlengnek hanyatthomlok egyedi ideákról, alázatosan bevállalják, hogy kétévi munkásságuk gyümölcse a C&C, AOE és a Starcraft gyökereiből táplálkozik.

Az Xtreeme Forces-ban, bár a név azt sugallja, hogy különleges haderők gyömöszölik egymást vérfagyasztó alienek hálójában, csupán az emberiség kis hányada, a nukleáris holokauszt túlélői marják egymást. Az atom-mizéria után a kormányzat (UCF) szép új világot szeretne tele szabályokkal és rendeletekkel, néhányan viszont a régi szabadságot, és a sugárdózis előtti demokráciát siratják (Rebels). Parlamenti vita helyett a semleges WarRigs, minden katonai javak legfőbb elosztója fegyvereket ad mindkét fél kezébe, és a profit reményében csatasorba állnak a bűnözők is (Drifters). E négy frakció harctéri összefonódását rpg-elemek garantálják, szövetségeket köthetünk, és néhány párbeszédes formából alakot öltő felbujtás (szabotázs, titkos szövetséges, etc.) is rejtőzik a non-lineáris sztori mögött.

A jelenlegi elképzelések szerint az olaj és a dollár az isten, de bővíteni szeretnék a palettát, hisz a politikai elvek mögött meghúzódó gazdaság tükrözi legjobban a felek világgal való viszonyát. Az eleddig megkonstruált menedzsmentben például a pénzt a UCF az adóból nyeri, a lázadókat – ahogy ez a szabad világban szokás – támogatják, a gyártósorokról legördülő tankok után a WarRigs részesedik, és a bűnözők, nos, apróért nem lopják el senki titkát.

A háború előtti (mai, modern) haditechnikát favorizálja mindenki, főleg a 'nehézgépekre' – önjáró lövegekre, helikopterekre – építve a sereget, mert a humán erőforrás, ahogy ez lenni szokott a nukleáris kataklizmák után, elég gyér... Szovjet emberhullám nehezen elképzelhető, de szó van néhány küldetés erejéig az akciórészek felé mozduló kommandós-megtorlásról, amilyet általában Tanya csinált a tibérium-mezőkön.

Az indiai gárda – két ember már csapat ;-) – teljesen önállóan dolgozik, mindent saját erőből kőhögnek elő, így a házilag barkácsolt grafikai motort is, amelyet a videokártyák eljövendő nemzedékét célba vevő 'ultra-high' részletesség mellett egy sokkal érdekesebb tulajdonság – a minikamerák – bevezetése jellemez. Képzeld el, hogy a „harvester" szokásos útján tép az olajmezők felé, amikor a kommandósod egy minikamerát csempész a tetejére, így lesz a gyanútlan gyűjtögetésből komoly kémtevékenység, hisz real-time ablakban a bázisra igyekvő monstrum szinte komplett idegenvezetést tart az addig kiépített védelmi rendszerekről. A kamerák egyébként bármilyen objektumon elhelyezhetők, örtornyon, mozgó felderítőegységen, tehát sokat dobnak a taktikán.

A stuff lassan elkészül, kiadó még sehol, de India reménysége nem csügged, a képeket látva gyanítom, nincs is különösebb ok az aggodalomra...

Tika

És akkor felugatott a Halált Hozó Ananászfagylalt

INDIA NYITÁSA

Indiában léteznek kisebb fejlesztőcégek, de kizárólag hazai piacra termelnek apróbb szösszeneteket. Jayanth K. és Sandeep K. L. 2000 januárjában kezdett a széles nagyvilág felé kacsingatni, letették a Káma Szutrát, és az Xtreeme-be ölték üres perceiket. Üzletszerű kódolgatásba csak 2001 decemberében csapott át a dolog, ekkor regisztrálták a Raptor Entertainment Private Limited-et. A fenti stuff az első játékuk, önfinanszírozós alapon megy, jelenleg a grafikai motor 100%-os, az AI bugjait csiszolják, finomítják a sztorit és a művészi összhatást...

JOWOOD
4HEAD STUDIOS
WWW.DIEGILDE.DE
2002. OKTÓBER

THE GUILD

BETA TESZT

Lépj be a 4 Head Studios által megálmodott virtuális céhbe, és érezd át a középkor hangulatát a The Guild című új játék segítségével!

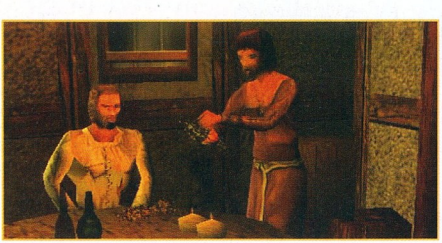
Memmontam, hogy inkább az Őrsön találkozzunk - ottan legalább van élet!

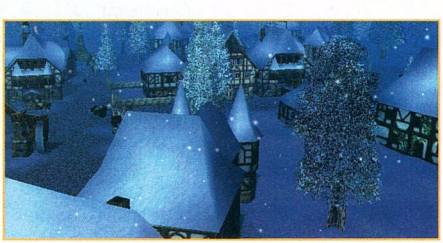
A CÉHEKRŐL

A céhek a XIII. században szaporodtak el a középkori városokban. Feladatukhoz tartozott a gyártás, a minőség szigorú szabályozása, a kézművesek ellenőrzése, a konkurensek eltávolítása. A kézművesipari céheken belül pedig a század végére kitermelődött egy olyan elit, akik már a helyi hatalom megszerzéséért is jó eséllyel szálltak harcba. Firenzében például 1293-ban a hét leggazdagabb céh vezetőihez került a város irányítása a helyi nemességtől, Bolognában pedig 1288-ban három nagy céhre bízták a város érdekeinek képviseletét.
A játék olyan jól leképezi a céhes mesterségtől a hatalmi pozícióig vezető utat, hogy legszívesebben „céh-szimulátornak" nevezném.

Különös játék érlelődik a 4Head Studios fejlesztőműhelyében The Guild (azaz A céh) címen. Már műfaji meghatározása sem könnyű dolog. Talán akkor járnék legközelebb a valósághoz, ha történelmi témájú, körökre osztott karrierjátéknak nevezném, amelybe azért egy adag város-menedzsment és kereskedelem, valamint egy kis politika is vegyül.
A játék tehát a középkorba röpít vissza bennünket: a történet szerint egyszerű vándorlegényként érkezünk egy városba, hogy ott kisinasként egy céh tagjává válljunk, s előbb szakmánk mesterévé váljunk, később pedig gazdagságunkat és befolyásunkat kiterjesztve a város előkelőségei közé kerüljünk.
Nem rossz alapgondolat, melyhez a megvalósításban is érdekes ötletek kapcsolódnak. Ilyen például, hogy játékunk alapvető paramétereit mi határozhatjuk meg, s itt nem csupán a kezdő helyszínre (Párizs, London s más európai nagyvárosok) vagy a nehézségi fokozatra kell gondolnunk: a játék célját is mi határozhatjuk meg igen gazdag kínálatból válogatva. Ha úgy akarjuk, fő célunk a céhes mesterré válás és a meggazdagodás lehet, de törekedhetünk arra is, hogy mondjuk nemesek legyünk. Ez a kulturált megoldás belopta magát a szívembe, más stratégiai játékokba is sűrűbben elkelne az ilyen.
Aztán igen jópofa a karaktergenerálás is a játékban: ez bár egyszerű, de tetszetős, akár még szerepjátékokban is elmenne. Mindössze apánkat és jó anyánkat kell kiválasztanunk a kínálatból, s a gép az ő foglalkozásuk alapján kalkulálja ki, hogy mely képzettségeink erősebbek már az induláskor. Igen, a képzettségeknek is szerepe van a játékban, hiszen a városi előkelőségekhez bejutni, gazdagodni ezen képzettségek segítségével tudunk.
A kereskedelmi rész, illetve a városmenedzsment egyszerű: előbbiben a műhelyünk által készített termékek értékesítését kell megoldanunk szállítmányok indításával (vigyázat, értékes szállítmányokra tolvajok is fenhetik a fogukat!), nem megfeledkezve persze az előállításhoz szükséges nyersanyagokról. A termelt mennyiség céhünk fejlődésétől függ, ráadásul épületeink fejlesztésére is lehetőségünk van.
Az élethűséget, valamint a játék nehézségét növeli, hogy mindezen tevékenységeink közepette versenytársainkra is figyelnünk kell, hiszen nem csak nekünk fáj a fogunk egy jó zsíros állásra a városi tanácsban. A gép négynyolc versenytársat – más családokat – indít ellenünk, s nehezebb fokozatokban már igencsak észnél kell lennünk. Hálózatba kötve versenytársainkat haverjaink alakíthatják, ez esetben a játék igazi társasjátékká válik.
Az ábrázolásmód teljesen 3D-s, a várost tetszés szerinti kameranézetekből szemlélhetjük, váltakoznak az évszakok (egy kör egy évszak), a nappalok és éjszakák, olykor még az eső és a hó is elered, mindez igényes, szép kivitelezésben. (Azért a Black and White színvonalát nem éri el, igaz, zoomoláskor nem is hullámzik úgy a táj, mint abban.)
Végül néhány szó arról is, amin még lehetne javítani. A karakterek kidolgozottsága és animációja hagyott még kívánnivalót maga után, s bár érthető, hogy az alacsony gépigény több vásárlót jelenthet, kockafejű, téglatest kezű segédeim látványa akkor is kiábrándító. Mindamellett akadt még egy-két bug is a programban (bár ez a béta-verzió kísérőjelensége is lehet): falakba belesétáló, levegőben álldogáló karakterek rontottak egy kissé az összképen, s olykor a hangok és a zajló tevékenységek sem voltak összhangban.
Szó mi szó, nem lesz egy pergő, akciódús játék részese, aki, ha majd eljön az ideje, beruház a program megvásárlásába. Jó ötletek, történelmi hűség, kellemes zenék, klasszikus társasjátékokat idéző hangulat és tempó, mindez nem minden pontján lenyűgöző, de igényes kivitelezésben – ez akár a sikerhez is elég lehet.

Tarcsa Zoltán





HAEGEMONIA

LEGIONS OF IRON

Csatoljátok be a biztonsági öveket, izzítsátok a hajtóműveket! Az emberiség ismét kiruccan a világegyetembe!

2002. november 11-e a stratégák piros betűs ünnepe lesz. A barátok nélkülük fognak bulizni, a tévéket nem nézik majd, és a családtagok sem fognak sokat találkozni velük, mert a játékosok éjjel-nappal a monitort fogják bámulni. Nem nostradamusi képességeim fejlődtek ki időközben, hanem lehetőségem volt eljutni a magyar játékgyártás fellegvárába, a Digital Reality boszorkánykonyhájába, ahol a hónapok óta várt játék, a Haegemonia boltokba kerülő végleges verzióját vehettem szemügyre. Biztos vagyok benne, hogy a hozzám hasonló Imperium Galactica rajongók már rég végigjátszották a demó verziót (PC.Games 2002/11 korongjain megtalálható). Meg kell hogy mondjam, hogyha valakinek esetleg kételyei voltak a játékkal kapcsolatban – mint kezdetben nekem - , az most sürgősen felejtse el azokat, ugyanis a program egyszerűen ZSENIÁLIS! Hogy miért, azt alább megpróbálom kifejteni.

Áradozásomat a grafikával kezdem, ez tűnik fel ugyanis legelőször. Az IG2 óta tudjuk, hogy kis hazánk ügyeskezű mesteremberekneк ad otthont, akik probléma nélkül kenterbe tudják verni a külföldi társaikat, ha megvan a megfelelő háttér hozzá. Nos, a Haegemonia kinézetéért felelős grafikusok hihetetlen minőségű munkát végeztek. A demóból – érthető okokból – hiányzó bevezető film láttán a napjainkban divatos science fiction filmek jutottak eszembe, olyanok, mint a Final Fantasy vagy a Star Trek. Hihetetlenül jól néznek ki az űrhajók, az emberi szereplők, vagy a csatajelenetek lövései, robbanásai is. Biztos vagyok benne, hogy nem leszek egyedül azzal a véleményemmel, hogy akár önálló filmként is szívesen elnéznék egy ilyen munkát, mert egymagában is meg tudná állni a helyét. Tökéletesen alkalmas arra, hogy megadja azt az alaphangulatot a játékhoz, hogy a hatása alá kerülve szinte önkívületben vessük bele magukat a történetbe. Persze a vizuális élmények nagyon keveset érnének, ha nem lettek volna a zenéért és hangeffektekért felelős mágusok, akiknek a produkciója már-már John Williams színvonalát hozza. Az események hangulatát bemutató, hol szomorkás, hol dinamikusan zengő zenék, a – megfelelő hardver esetében szó szerint – falrengető robbanások hosszú évek óta először ösztönöznek arra, hogy előszedjem a mélynyomókat, ha otthon is lehetőségem lesz majd játszani. A zenék pedig mennek az mp3 lejátszóba a Star Wars kompozíciók mellé, hogy ne csak játék közben hallgathassam őket. A filmekkel kapcsolatban csak egyetlen negatívumot tudok felhozni: nincs belőlük túl sok. A bevezető és befejező képsorokon kívül csak néhány rövidebb átvezető jelenet található a programban, sajnos.

Hős pilótáink specialitása: odafele is húzzák a csíkot.

Mindaz, amit leírtam a filmekkel kapcsolatban, tökéletesen igaz magára a játékra is. A forradalminak beharangozott grafikus motor valóban korszakalkotóra sikeredett, és jól teljesít már a minimálisnak megadott konfiguráción is, de nagyon meghálálja ha sikerül erősebb vasat tenni alá. Az űropera története csodálatos környezetben játszódik, a bolygók, aszteroidák és maga a háttér is már-már a valóságot megszégyenítően szép. Bár első ránézésre szokatlan, hogy a bolygók túlságosan közel vannak egymáshoz, vagy a világűr kicsit túl van cicomázva, mindezeknek valós, játéktechnikai okai vannak. Ugyanis menet közben derül ki az, hogy milyen jó is az, hogy a Föld nem több millió kilométerre van a Marstól, vagy hogy nem egy üres fekete háttér előtt kell meresztgetni a szemünket az űrhajóink megtalálásához. A játékban szereplő több mint 40 különböző űrjárműre sem lehet senkinek panasza. A modellek fantasztikusra sikerültek, közelről is szemet gyönyörködtetőek, és az apró részletek (például a lövegtornyok vagy a hajtóműcsóva) is a helyükön vannak. És ha mindezt az ember harc közben nézi! A becsapódó lövedékek kisebb-nagyobb darabkákat faragnak le a hajótestből, egy-egy jól sikerült találat pedig akár egész részegységeket robbant-

PÉNZ, PÉNZ, PÉNZ

A játékban domináns szerepet játszik a pénz. Nemcsak abból a szempontból, hogy a különböző eszközök, épületek megépítéséhez van szükségünk zsetonra, hanem azért is, mert a kutatások finanszírozásához is kell némi tőke. És ha már megvan valami, akkor sem dőlhetünk hátra nyugodtan, ugyanis szinte mindennek (még a hősöknek is) a fenntartása költséget jelent a birodalom számára. Ha valamilyen oknál fogva tovább nyújtóztunk a takarónknál, akkor készülhetünk, hogy a látszólag legyőzhetetlen flottánk az ellenség beavatkozása nélkül is az enyészeté lesz.

Ez az, fiúk! Először a lámpát!

VERSENY AZ ÓRÁVAL

Napjainkban már megszokhattuk, hogy a fejlesztők hajlamosak egyremásra elhalasztani a játékok megjelenési időpontját. Nem ritka, hogy akár 1 évet vagy még többet is csúszik egy-egy program, a rajongók nem kis bosszúságára. A Digital Reality csapata az első tollvonástól számítva alig 15 hónap alatt készítette el ezt a programot, ami nem kis teljesítmény, főleg, ha figyelembe vesszük, hogy ez idő alatt párhuzamosan egy másik játékon is dolgoztak. Hozzáteszem, hogy ők maguk is szerettek volna kicsit több időt eltölteni a játék csiszolgatásával, de hát ugye többnyire nem a fejlesztők szava a legerősebb a játékiparban. Remélem, hogy a rekordidő nem ment a program minőségének a rovására, és játék közben is pontosan annyi buggal fogok majd találkozni, amennyivel a tesztelés során... :)

hat le a nagyobb járművekről. És ha végül felrobban valami! Míg egy kisebb hajó eltűnik a tűzgömbben, a nagyobbakat robbanássorozat rázza, mindenfelé szétrepülő roncsdarabok hullanak, majd jön a kataklizma, amint a tűz elemészti a pórul járt hajót. Ha az ellenségé volt, akkor a látvány már önmagában felér egy jutalommal, ha a sajátunk, akkor tekinthetjük az egészet egyfajta végkielégítésnek. Tesztelés közben emiatt néha azon vettem észre magam, hogy sportot űzök a saját hajók ellenséges össztűzbe vezetéséből, mert akaratlanul is a robbanásokban gyönyörködtem. Mindehhez hozzájárulnak a gatyaszaggatóan jól sikerült hangok és a mesterien megkomponált alávető zenék.

A külcsín után pedig bontsuk ki a csomagolást, és nézzük meg, mi van belül. Mindjárt az elején leszögezném, hogy a játékmenet meghatározásáért és kiegyensúlyozásáért felelős designerek és tesztelők is megérdemlik ugyanazt a dicséretet, mint a csapat többi tagja. Persze míg a grafika és hang rögtön feltűnik mindenkinek, a játék valódi értékének felismeréséhez több időre van szükség. Kategóriáját tekintve a Haegemonia egy igazi valós idejű (RTS) űrstratégia, amelyben a hangsúly az akción van, mivel a fő cél egy dinamikus, pörgő játékmenet volt. Ennek megfelelően a fejlesztők igyekeztek a menedzselési folyamatokat minimalizálni, illetve ahol lehet, egyszerűbbé és áttekinthetővé tenni – például csak egyetlen "erőforrás" van, a pénz, amelyhez azért több úton (adók, bányászat, kereskedelem, kémkedés) juthatunk hozzá. Maga a kezelőfelület is a lehető legáttekinthetőbbre készült, hogy mindenki magára a játékra tudjon összpontosítani. Tagadhatatlan, kell egy kis idő, míg az ember átszokik az RTS-ek közt gyakori statikus menürendszerről a Haegemonia "eltűnő-előjövő" felületéhez, de némi gyakorlás után kiütköznek ennek a koncepciónak is az előnyei. Külön kiemelném a gyorsbillentyűk (hotkeyek) megtanulását és használatát, amelyek főképpen más játékosok ellen lesznek létfontosságúak. Volt alkalmam látni a belső embereket játék közben... :) Az egyszerű kezelés egyébként első pillantásra megtévesztő lehet, mivel még a gyakorlottabb játékos is azt hiheti, hogy maga a játék is egyszerű, itt azonban erről szó sincs. Nagyon dicséretes továbbá, hogy mindenről kielégítő információt kapunk a játékban, úgyhogy ha valami nem világos, keresgéljünk egy kicsit a súgóban és szinte biztos, hogy választ fogunk kapni.

Egy sikergyanús játék receptje: remek tartalom nagyszerű tálalásban.

Az IG2-vel ellentétben hiányzik a felszíni, tankokkal és más járművekkel vívott harc, a győzelem kivívásához fő eszközeink az űrhajók lesznek. Az akció egy pillanatra sem áll meg, még az űrcsaták ideje alatt sem (persze pause funkció van). A csaták megvívására 4 fő fegyverrendszert használhatunk, amelyek, ha nem is a kő-papír-olló játéknak megfelelően működnek, mindenképpen stratégiai befolyással bírnak. A kvantum elven működő eszközök területre hatnak, a protonfegyverek áthatolnak a pajzsokon, az ionágyúk pontossága 100%-os (bár a pajzsok hatásosak ellenük) míg a rakéták, bár nagy erejűek és a bolygók ellen ideálisak, mozgó célpontok ellen kevésbé hatásosak. Az se mindegy, hogy az adott fegyver milyen módon került fel egy hajóra, ami újabb döntések elé állít minket. A kis tornyokon lévő lövegek mozgékonyabb célpontok ellen hatékonyak, míg a fixen beépített ágyúk nagyobb erejükkel lesznek hatásosak, de gyorsan mozgó űrhajókat nehezen találnak el. Az, hogy melyik hajótípuson milyen módon helyezkednek el a fegyverek nem változtatható, ami valamilyen szinten érthető a játék gyorsasága miatt. Bár hadd legyek szőrös szívű, én hiányoltam ezt a lehetőséget, ami még több stratégiázásnak adott volna helyet, és volt már olyan RTS, ami módot adott erre is anélkül, hogy nagyon visszafogta volna a játékot. Biztosan nem véletlen azonban, hogy a legtöbb sikeres valósidejű stratégia a Haegemoniához hasonlóan előre megadott egységkészletből dolgozik. Külön újítás a hősök megjelenése, amely lassan már elengedhetetlen egy jó stratégiai játékban. Őket bolygókhoz és űrhajókhoz rendelhetjük, az idő előre haladtával pedig egyre magasabb szintet érhetnek el (ez a hősök nélküli egységekre is igaz). Míg egyesek csak lokálisan fejtik ki hatásukat, mások egy egész naprendszerre vagy akár a teljes birodalomra is áldást jelentenek. Kellemes mennyiségű harci és gazdasági képzettség van, melyekből embereink szintenként automatikusan kapnak egyet.

Bár egyjátékos módban csak két csoporttal indulhatunk (a földi illetve marsi emberiséggel), multiplayerben még két további faj, a Kariak és Darzok is elérhető. Ezek a nyilvánvaló kinézetbeli különbségek mellett egyéb jellemzőikben is eltérnek. Az eltérő kutatási és gyártási képességek mellett az elérhető technikai találmányok is különböznek. A játékban lévő több mint 200 technológia (fegyverrendszerek, hajótípusok, épületfajták, hajófelszerelések) közel 60%-a közös, ezen felül azonban már a választott faj határozza meg, mit is fejleszthetünk ki. Maga a kutatás menete eltér a megszokottól – ugyanis a játék (vagy pálya) elején megkapott kutatási pontokból (amit véletlenszerű események azért még befolyásolhatnak) kell gazdálkodnunk, ami – hacsak nem végtelenre állítottuk – többnyire nem elég az összes technológia kifejlesztéséhez. Így kétszer is meg kell gondolni, hogy az általunk kitalált stratégiához mikor és melyik technológiai vívmányt érdemes kifejlesztenünk.

Ha már a játékmódokról szó esett, nézzük őket részletesebben. Egyjátékos beállításban két kampány áll rendelkezésünkre. Az alaptörténet szerint a Föld és a kolonizált Mars között egyre romló helyzet háborúhoz vezet, majd ezután az emberiség számára megnyílik az út a világegyetem felé, ahol más fajok is előkerülnek majd. A sztori első ránézésre elég átlagosan indul, de valljuk be, napjainkban elég nehéz a sci-fi műfajában eget rengetőt mutatni. Ami viszont nagyon jó, hogy a küldetések során a történet folyamatosan halad előre, és menet közben is érhetik az embert meglepetések. Bár apróbb döntésekre van lehetőségünk, a történet végkimenetelére hatást nem gyakorolhatunk, mert az események és küldetések sorrendje fix. Jó dolog viszont, hogy az íróknak köszönhetően a játék nem fullad a "pusztíts el mindent" típusú pályák unalmába. Elősegíti a történet folyamatosságát, hogy hőseink és ürhajóink közül néhányat magunkkal vihetünk a küldetések során.

Kettes számú specialitás: rárepülés tornasorban.

A többjátékos (2-8 ember vagy gép vezérelte birodalom) mód is tartogat meglepetéseket. Lehetőségünk van például az egyjátékos történet küldetéseit kooperatívan végigjátszani (Hadjárat mód), és természetesen megvannak a szokásos beállítások (Deathmatch, Duel). Vannak extrák is, mint például a Siege játék, ahol egymás "gyomrozása" mellett egy független állomást is le kell rombolni.

Gondolom így a végén nem kell külön leírnom, mi a véleményem a játékról. A stratégia kedvelők egy remek programmal fognak gazdagodni, ami ha óriási újdonságokat nem is tartalmaz, remekül eltalált hangulatával, kiforrott játékrendszerével méltán pályázhat az év stratégiai játékának címére. És, hogy hab is legyen a tortán, elmondhatom, hogy a fiúk másik programja, a Platoon is készen van már... Ja, és hogy miért 98%-ot adtam? Mert remélem, nem ez volt az utolsó játék a cégtől ebben a témában.

SzabFer

A SOKNYELVŰ PROGRAM

A kiadó is meg lehetett elégedve a játékkal, mivel rendkívül sok nyelvre tervezik a játék megjelentetését. A szabványosnak tekinthető angol, német és francia verziók mellett lesz olasz, spanyol és lengyel verzió is, sőt, elképzelhető, hogy a távol-keleten koreai és japán játékosok is saját nyelvükön élvezhetik a programot. Ja, és a legfontosabb, hogy természetesen magyar nyelven is teljes szinkronnal fog kijönni a játék (én magam is ezt a verziót próbálhattam ki), így azok sem lesznek elhanyagolva, akiknek még problémáik vannak az idegen nyelvekkel.

MINIMUM CONFIG: PIII 600 Mhz, 192 MB RAM, 16B HDD, Geforce 1
JAVASLAT: ami belefér, a program kihasználja az erősebb gépet.

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Conquest - Frontier Wars	Imperium Galactica II
Nincs	LAN/GAMESPY	83%	92%

- Lélegzetelállító grafika
- Pörgős RTS
- Könnyű, áttekinthető kezelés
- Remek zene
- Kevés átvezető film

98%

SIMON & SHUSTER
SEMI-LOGIC & RIVAL INTERACTIVE
WWW.RIVALINTERACTIVE.COM
NEM ISMERT

REAL WAR: ROGUE STATES

Real War: Rogue States - folytatásnak indult, de ez is csak egy gyenge eresztésnek bizonyult

Fedezd magad annyuk!
A szomszéd tyúk nagyon bevadult...

AZ ELŐZMÉNYEK

A Real War – zengzetes címmel rendelkező stratégia – szinte pontosan egy évvel ezelőtt lépte át a boltok küszöbét, nagy sikert azonban nem könyvelhetett el. A Command&Conquer sémához kapcsolódó elfuserált újításait nem díjazta a közönség, hasonlóan a felek közti kényes egyensúly hiányához és a szegényes játékmenethez.

Ilyentájt, az Irak ellen irányuló amerikai hadműveletek közepette felvetődik, vajon ily –látszólag (?) – távolból is megcsapja-e szeretett hazáját a kegyetlen harc szele. Különösen felmerül ez a félsz az emberben a Real War folytatása, a Real War: Rogue States láttán. Ahogy a neve is jelzi, a RW:RS a valódi háborút tárja a szemünk elé – bár maga a történet meglehetősen fiktív, kellően reális alapokon nyugszik ahhoz, hogy az ember valamely elborult pillanatában valóságosnak tekinthesse. A program szerint ugyanis a nagyhatalmi világtérképről lecsusszant Oroszország a fekete aranyban (gy.k. kőolajban) gazdag arab országokkal karöltve megelégeli az egyre növekvő amerikai befolyást (na meg a hamburger is már uncsi ennyi idő után), s erőiket egyesítve megalakítják az ILA-t (Independent Liberation Army – Független Szabadhadsereg). Az USA-nak persze ehhez nem fűlik a foga, senki nem szereti, ha torkon ragadják, amint nagy műgonddal elkészített ételét próbálja fogyasztani, így félelmetes hadseregét a térségbe vezetve aprólékosan elkezdi felmorzsolni a radikális erőket. Ám mint tudjuk, a haldokló (jelen esetben két fél által halálra ítélt) felett mindig köröz egy-két finom falatra éhező dögkeselyű, s a kínaiak képében meg is jelenik e dögevő-motívum.

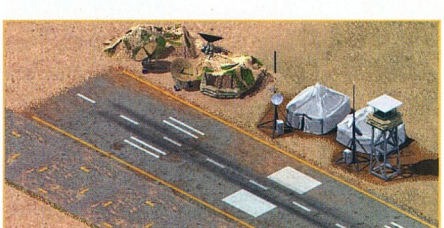
A Real War: Rogue States a külsejét tekintve a múlt évszázadra tehető, úgy körülbelül a 2000-es szintet üti meg – ami még nem feltétlenül baj. Legalább nem próbál többnek látszani, mint ami (pl. a 3D-köntösbe bújtatott Frontline Attack), s puritán kinézetével nyíltan felvállalja képességeit. Ennek megfelelően ne várjunk tőle egy poligonbombát, a harctéren csupán pixelrohamokat figyelhetünk meg.

Mivel a program fiktív története a közeljövőben játszódik, egységeink mind a mai modern technika vívmányaiként köszönnek vissza. A 14 egyjátékos küldetés során könnyűpáncélzatú gépjárművek, nehézpáncélosok, vadászrepülők, nehézbombázók, rombolók lépéseit dirigálhatjuk, de vegyi fegyvereket vagy atombombát is bevethetünk.

A mesterséges intelligenciáért felelős kódrengeteg sajnos nem sikerült a lehető legtökéletesebben, számtalanszor volt rá példa, hogy az ellen csak jó fél perces késéssel reagált támadásaimra – valószínűsíthetően nem számított rá. Mint ahogy arra sem, hogy megelégelve állandóan lebombázott épületeim látványát új helyre építem őket – ő továbbra is csak szorgalmasan „trágyázta" a puszta földet. Bizony, a script-ek (eleve programozott események) hátránya...

Noha a program úgy egészében véve korunk elvárásaihoz képest elég kopottas benyomást kelt, van benne néhány figyelemreméltó ötlet. Például okáért egy mozgásban lévő egységet támadva nem minden lövést könyvelhetünk el találatként, jó néhányszor mellétrafálnak derék katonáink (nem hőbörögni, 2000-es évjáratban tessék gondolkodni). Speciális alakulataink is meglehetősen jól használhatóak, a Navy SEAL egységek láttán például minduntalan erősítésért folyamodnak a vízparti bázisok. Már csak azt nem értem, USA oldalról miért terroristázzák le több nemzet katonai szövetségét. Nekem mintha az már klaszszikus háborúnak tűnne...

Puma



MINIMUM CONFIG: PII 500 MHz, 128 MB SDRAM, 32 MB VGA
JAVASLAT: A fenti config tökéletesen megfelel a játék futtatásához

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Command&Conquer	Real War
Nincs	Nincs	95%	54%

+ Közeljövőben játszódik
+ közelebb áll a „szívhez"
+ Nem lett a 3D-s mizéria áldozata
− Megkésett grafika
− Átlagos zene

61%

MAXIS
MAXIS
WWW.THESIMS.COM
6.990 FT

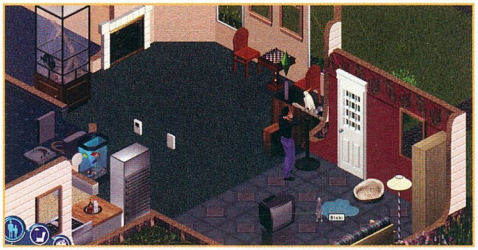
THE SIMS: UNLEASHED

A Maxis tovább nyújtja a rétestésztát. A süti még mindig finom, de a technológiára ráférne már egy kis tuning – avagy ünnepi gúnya, melyből itt is, ott is kilóg valami...

Az új stuff két CD-n terpeszkedik, és ez az eddig megjelent legnagyobb méretű kiegészítő. A rajongók régi óhaját teljesíti, ugyanis virtuális világunkba végre beköltözhetnek az állatok, mégpedig teljes értékű családtagként: az állatkereskedésben tucatnyi kutyus és cica közül választhatjuk ki új kedvencünket, aki ezután ugyanolyan tulajdonságlapot kap, mint gazdái, így immár az ő szükségleteit is ki kell elégítenünk. Mellettük a szokásos díszállatok is elérhetőek – aranyhal, leguán, teknősbéka, és papagáj, akit a simlish nyelvre oktatva fejleszthetjük karizmánkat. A kutyust persze faragni kell – ha valaki unja a levelesládá mellett sokasodó újságokat, dicsérje meg a blökit, ha az megkergeti a lapkihordó fiút... Ha úgy érezzük, hogy kis kedvencünk elég képzett, benevezhetjük egy versenye, és a megnyert díjjal aztán dicsekedhetünk barátaink előtt. Természetesen az időzavarban levők felbérelhetnek egy megfelelő szakit a jószág ellátására, nevelésére a szokásos telefonos módon. Utóbbi terén újdonság, hogy a fejlesztők beépítettek egy telefonkönyvet, ez nagyon bejött, jóval áttekinthetőbb most az egész.

Másik nagy növum a kiskertgazdálkodás bevezetése. Telkünket felparcellázhatjuk, majd a szakboltban vásárolt maggal paradicsomot, salátát, zöldborsót vagy répát termeszthetünk. A terményeket aztán egy új konyhai berendezésben, tárolószekrényben tarthatjuk, és innen csemegézhetünk, a felesleget pedig piacra dobhatjuk, így a lelkes farmerek akár ebből is megélhetnek. Akinek azonban új mestersége fáj a foga, az megkapja a szokásos öt új karrier lehetőségét, a divatszakma, a szakácsmesterség, az állatorvos praxis, a tanári pálya vagy a cirkuszi élet 10-10 létrafokán hághatunk egyre magasabbra.

Az egész kivitelezéséhez meg kellett változtatni Old Town kinézetét, hiszen nem lett volna szerencsés, ha a vásárlókat a Maxis rákényszeríti a Hot Date megvásárlására, így immáron közvetlen szomszédságunk is tartalmazhat szórakozóhelyeket, parkokat, ahol megsétáltathatjuk a kutyát, és könnyen megbarátkozhatunk más ebtartókkal. Itt találjuk az említett kereskedéseket is, ahol nemcsak vásárolhatunk vagy eladhatunk, de tanácsokat is kaphatunk például a kerti kártevők elriasztására. Összesen 41 új telek és épület jelenik meg, ami igazán nagyszerű előrelépést jelent.



Halló, rendőrség?
Valaki megfújta a háztetőt!

Lassan kifutok a helyből, bár még nem is szóltam a 125 új tárgyról, ezek felfedezését rátok bízom. Meg kell említenem azonban a hátrányokat is. A cucc ugyanis semmiféle update-t nem tartalmaz továbbra sem, így a lassan öregedő grafika, és a kénytelen-kelletlen megszokott problémák mellett most még állandóan láb alatt lévő kedvenceinket is kerülgetni kell.
Mind ezekkel együtt az Unleashed az eddigi legjobb munka, amely azonban egyre inkább a teljes program nagygenerálójáért kiált. Rajongóknak természetesen kötelező vétel, borítékolom, hogy valószínűleg az év kiegészítő lemezét vásárolhatjátok meg...

]{redenc

CSAK SORBAN!

Nem árt hangsúlyozni, hogy a játéknál kötelező a kiadási sorrendet betartani. Tehát először telepítjük a The Sims alappakkot, majd jön a Livin' Large, a House Party, a Hot Date, a Vacation, végül az Unleashed. Ha valaki az alapra ráuszítja ez utóbbit, majd megszerzi bármelyik előzőt, és rátolja, az totális összeomláshoz vezet! És nem keverhetjük a verziókat sem, ugyanis van európai és tengeren túli változat is. (Sőt, UK és német verzió, utóbbiak nem nagyon jutnak el hozzánk, az UK verzió pl. a Livin' It Up a Livin' Large és az On Holiday a Vacation helyett.) Az európaiakat főleg arról lehet megismerni, hogy nem használják a tömörített FAR állományokat, mindent kicsomagolnak a vinyóra.

MINIMUM CONFIG: PII 350, 64 MB RAM, 2MB VRAM videokártya, telepített Sims, 950 MB HDD
JAVASLAT: Erősebb vas, több memória, bár nincs az a konfig, amin ne recegne...

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	The Sims	The Sims Vacation
Nincs	LAN/INTERNET	95%	PC.Games - 2002/6 - 92%

- \+ Rengeteg újdonság
- \+ Humor, ötletek
- \+ Kitűnő új zene
- − Útkeresés és AI
- − Öregedő grafika

90%

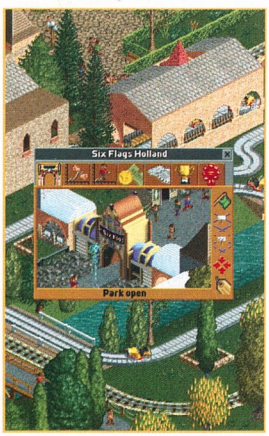
INFOGRAMES
CHRIS SAWYER
WWW.ROLLERCOASTERTYCOON.COM
17.990 FT

ROLLER COASTER TYCOON 2

Tekeredik a rétes - vasút akar lenni

Chris Sawyer ismét színre lép, és megmutatja, hogy a nagy emberek is hibáznak néha...

2-3 évvel ezelőtt hosszú órákon keresztül nyomultam a Roller Coaster Tycoon első részével. Bár gyerekként nem voltam oda nagyon a vidámparkért, a képernyők előtt ülve sokszor nézegettem, ahogyan a kis figurák böklászsnak a parkomban, és költik a pénzt dodgemre, hullámvasútra vagy némi frissítőre. Az, hogy a játékot több millió példányban sikerült eladni, és több kiegészítő is megjelent hozzá, megmutatja, hogy ezzel nem voltam egyedül, és a program egy tényleg jól sikerült darab volt.
Talán e pár mondatból is kiderült, hogy a játék a kedvenceim közé tartozott, és nagy örömmel telepítettem fel a gépemre a folytatást. Főleg az szerezte meg a bizalmamat, hogy Chris Sawyer még mindig a nevét adta a programhoz, és ebből arra következtettem, hogy most is valami új, valami más, eddig sohasem látott, eredeti ötletekkel megtűzdelt játék került az aranyló korongra.



Mielőtt belekezdenék a második rész elemzésébe, röviden nézzük, miről is szól maga a játék. A bevezetőből is kiderült már, hogy egy vidámpark-szimulációról van szó. A játékban a célunk a szükséges pénz megszerzése mellett, bizonyos – pályáktól függő – extra célok elérése, mint például megadott mennyiségű látogató becsalogatása, esetleg a vidámpark értékének vagy népszerűségének felfuttatása. A szükséges zsetonok megszerzésére több lehetőségünk is van: a „harácsolást" rögtön kezdhetjük a bejáratnál, ahol ha kedvünk tartja, már azért is pénzt szedhetünk, hogy a gyermekek egyáltalán belépjenek parkunk területére. Ezután, miközben a játékokhoz igyekeznek, az út mentén furmányosan elhelyezett étel-, ital- és ajándékárusító bódék segítségével is csökkenthetjük a vendégek pénztárcájának vastagságát. Végül pedig, ha még mindig maradt náluk lé, akkor a körhinták és hullámvasutak használatáért is kérhetünk díjat. Minden egyes vendéget nyomon követhetünk, a program nyilvántartja, hogy mire és mennyit költöttek, sőt még azt is megtudhatjuk, hogyan érzik magukat, mit gondolnak és mennyire elégedettek az általunk nyújtott szórakoztatás színvonalával.
A parkban lévő összes épületre részletesen beállíthatjuk az általuk nyújtott szolgáltatás díját illetve minőségét. Például, egy körhintánál megadhatjuk, hogy milyen gyorsan illetve hány kört menjen, meddig várjon az utasokra, és milyen gyakran kerüljön a szervizes keze alá. Minden egyes játék más-más jellemzőkkel bír, így eltart egy darabig, amíg kitapasztaljuk, melyik milyen beállításokkal üzemel a leggazdaságosabban.
A rengeteg beállítási lehetőség végeredményben egy óriási optimalizálási feladat elé állít bennünket, miközben természetesen törekednünk kell arra, hogy a parkban minél több elégedett vendég legyen. Folyamatosan újabb és újabb játékokat kell beállítanunk, miközben figyelemmel kísérjük, hogy az eddigiek mennyire népszerűek, és eldöntsük, egyáltalán érdemes-e még üzemeltetni őket. Természetesen személyzetre is szükségünk van: a takarítók gondoskodnak a park tisztaságáról (ami egy-egy kényebb hullámvasút környékén nem is olyan kis feladat, a gyenge gyomrú utasok miatt :)) , a karbantartók biztosítják a játékok működését, a biztonsági őrök felügyelik a rendet, és végül, de nem utolsó sorban a jelmezekbe öltöztetett szórakoztató figurák segítenek a jó hangulat kialakításában. Miközben tevékenykedünk, néha érdemes szünetet tartani, és csak egyszerűen nézelődni, amint az általunk megtervezett vidámpark mindennapi élete zajlik...

No, eddig az elmélet. Mindaz, amit leírtam, már igaz volt az első rész esetében, a kérdés most az, hogy vajon a folytatás miben nyújt többet. Mindjárt a telepítés után ért az első meglepetés! Gyorsan meg is kellett néznem, hogy tévedésből nem az első rész CD-jét tettem-e be... Miután megbizonyosodtam, hogy a 2. részt látom, kezdett az a szörnyű gyanú ébredni, hogy bizony a Roller Coaster-t is elérte a korunkra jellemző programfejlesztési szemlélet, nevezetesen, hogy a marketingesek döntik el, hogy milyen is legyen az új rész. Jelen esetben ez azt jelentette, hogy „minek változtassunk rajta, ha eddig is sikerült egy csomót eladni belőle". Szóval, a játék

megjelenése pontosan olyan, mint a több évvel ezelőtti elődé. Mintha fel sem tűnt volna a fejlesztőknek, hogy azóta eltelt jó néhány év, a gépek teljesítménye megsokszorozódott, és manapság a közönség már nem vevő arra a megjelenésre, amely a Pentium I-esek korában még csúcsnak számított. Bár az Infogrames reklámszakemberei vakítanak, hogy „megújult a grafikus motor", meg „most már egy körhintán van annyi animáció, mint azelőtt az egész vidámparkban", én magam bizony csak minimális változtatásokat tudtam felfedezni a játék megjelenésében. Még mindig ugyanaz a 90 fokonként forgatható szögletes, ál-3D-s táj ad helyet parkunknak, ami az előző részben már csúnyán megkeserítette az építkező kedvű vidámpark-tulajdonosok életét. Megkockáztatom, de a használt színek száma sincs sokkal 256 felett, de ami roszszabb, hogy az elavult grafikus motor „áldásaként" továbbra is meg kell küzdeni például az építkezés közbeni egyengetés nemes feladatával. Bár Chrisék azzal takaróznak, hogy „ezt már mindenki jól begyakorolta", nem hiszem, hogy ez elfogadható érv lenne a játékostársadalom előtt arra, hogy miért nem fejlesztettek semmit a program kezelésén és megjelenésén.

Miután túltettem magam az első megrázkódtatáson, reménykedtem, hogy talán a játékmenetben lesznek nagyobb mérvű újítások. Tagadhatatlan, hogy a 2. részben sokkal több fajta hullámvasút, körhinta és épület áll rendelkezésünkre, úgyhogy eltart egy darabig, amíg az ember kiismeri magát köztük. Rendkívül hasznos, hogy a készen kapható hullámvasutak száma is megtöbbszöröződött, és a reklámanyag szerint ebből sok a valóságban is létező pályákról lett megmintázva. Persze az igazi játékos nem elégszik meg az előre elkészített vasutakkal, hanem sajátot épít. Sajnos a játék motorja itt sem tette lehetővé, hogy egyszerűbben és áttekinthetőbben építkezünk, így továbbra is megmaradt a hosszadalmas kísérletezés kétes öröme, és még egy nyavalyás „undo" funkciót sem sikerült beépíteni, ami legalább lehetővé tenné, hogy a nagy nehezen összegyűjtött pénzünk ne a rosszul működő pálya visszabontogatására és átépítésére menjen el. Szerencsére a fejlesztők is érezhették, hogy ez elég nagy probléma, így beépítésre került egy hullámvasút-tervező funkció is, ahol végre minden pénzügyi kötöttség nélkül kipróbálhatjuk, tesztelhetjük és mérhetjük álmaink pályáját. Ha végül sikerül megalkotnunk egy izgalmas vasutat, akkor azt elmenthetjük, és ezután bármikor rendelkezésre áll a későbbi játékok során (vagy akár az Interneten is publikálhatjuk a jól sikerült darabokat) – feltéve, ha találunk egy kellően sík területet a számára, ugyanis a gép arra már nem képes, hogy a pályákat valamennyire hozzáigazítsa a rendelkezésre álló domborzati viszonyokhoz.

A második rész inkább kiegészítő lemez, mintsem egy teljes értékű folytatás.

Nagyobb itt a kuszaság, mint egy tál makarónában

A másik terület, ahol az egyszeri játékos kiélheti magát, az a pályaszerkesztő. Akinek ugyanis kevés az a 26 pálya, ami a játékban alapból megtalálható, az kis türelemmel saját maga is fabrikálhat kihívást nyújtó küldetéseket. Bár maga a szerkesztő elég jól használható, kicsit megbonyolították azzal, hogy játékokat és épületeket – a dekoráción kívül - nem építhetünk benne. Így ha valaki indulásként nem csak egy üres földdarabot szeretne megadni, akkor azt éles játék közben kell megtennie, majd egy mentés után a játékállást át kell konvertálnia az editorban a cél eléréséhez. Hogy ezt miért kellett így túlbonyolítani, azt inkább fedje jótékony homály...

Ettől a néhány újítástól eltekintve a második rész nem hozott sok újdonságot sem a megjelenés, sem a játékmenet területén. Félreértés ne essék, a játék remek, és rendkívül szórakoztató tud lenni azoknak, akiknek az első rész elkerülte a figyelmét. Viszont ha figyelembe vesszük, hogy ez itt egy folytatás akar lenni, egy második epizód, akkor azt kell mondanom, hogy Chris Sawyer messze alulmúlta önmagát azzal, hogy egy kiegészítő lemez jellegű programot teljes értékű, új részként akar beadni a játékosoknak. Nem hiszem, hogy csak én vagyok olyan „nagyigényű", aki elvárja, hogy az új rész ne csak minimális grafika-felújításból, és – durván fogalmazva – egy rakás új épület meg egy pá-lyaszerkesztő hozzáadásából álljon. Én többet vártam, és azt hiszem, ezzel nem vagyok egyedül.

SzabFer

KI IS AZ A CHRIS SAWYER?

Igen régi motoros a szakmában, ugyanis a skóciai úriember 1983 óta nyomul a játékiparban. Akkoriban még Z80-ra és Amstrad házigépekre fejlesztett. '88 után amigás játékokat kezdett PC-re konvertálni, többek között ő a felelős a mérsékelt sikert aratott Elite 2-ért, valamint a Campaign, Virus és Dino Dini's Goal c. programokért is. 1994-ben készült el a már eredeti ötleteken alapuló Transport Tycoon, ami kategóriájában mind a mai napig nem talált legyőzőre – remélem, ebből azért lesz még egy folytatás. Ezután idejét – apróbb projektek mellett – már csak a Roller Coaster Tycoonnak és kiegészítőinek szentelte. Hogy mi következik ezután? Azt már csak ő tudja...

MINIMUM CONFIG: Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, 120MB HDD
JAVASLAT: jó lesz neki a minimum, nem kell több

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Sim Theme Park	Roller Coaster Tycoon
Trainer	Nincs	80%	86%

- Sok lehetőség
- Ötletes
- Jól kiforrott rendszer
- Kevés újdonság
- Elavult grafika

58%

WANADOO
SPELLBOUND
WWW.ROBINHOOD-GAME.COM
10.990 FT

ROBIN HOOD:
THE LEGEND OF SHERWOOD

Egy legenda nyomában, avagy a vadnyugatról a sherwoodi erdőbe. A Desperados készítőinek új játékában újraélhetjük Robin Hood kalandos történetét – egy gyönyörű taktikai játék ínyenceknek.

Helyes kis gödörben épült ez a remek vártorony:)

A spanyol Pyro 1999-ben stílust teremtett a Commandos nevű taktikai RTS-sel. Aztán nekiálltak csiszolni a második részt, amely egyre csak késett. Ezt az űrt kihasználva aztán szinte a semmiből felbukkant egy kis német csapat, és egy elképesztő minőségű munkával lepték meg a műfaj szerelmeseit. Ez volt a Desperados, atyja pedig az a Spellbound, akinek nevét annak előtte csak a hozzám hasonló menedzserjáték-kedvelők ismerhették a szép és ötletes Airport Tycoon révén.

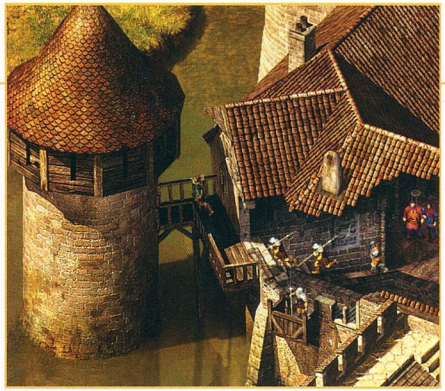
Az egyre karakteresebb francia kiadó, a Wanadoo munkatársai maguk is nagy Commandos- és Desperados rajongók lévén kitalálták, hogy milyen jól fel lehetne dolgozni ebben a stílusban egy olyan históriát, mint például Robin Hood ismert története. Bekopogtattak hát a Spellboundhoz, akik épp azon törték a fejüket, új játékukban valami középkori történetet kellene megelevenníteniük… Így talált egymásra kiadó és fejlesztő, és ennek a közös szándéknak gyermeke jó egy hete, jóval a kiadás előtt kezemben landolt.

Magát a sztorit gondolom, nem kell elmesélnem részletesen, hiszen az nemcsak az európai, de az egyetemes kultúra részévé is vált. A nemes Robin of Locksley arra tér haza a keresztes hadjáratból, hogy földjét elvették, kisemmizték, a trónt János herceg bitorolja, aki hozzá hasonlóan pénz- és hataloméhes normann emberei, elsősorban a nottighami seriff által nyomorgatja a népet, ráadásul kedvesét, a szép Mariant is el akarja venni tőle a gaz Guy of Guisbourne. Robin a sherwoodi erdőbe menekül, ahol a hozzá hasonló kisemmizettekből kis csapatot alakít, hogy visszajuttassa a pénzt a szegényeknek, és a váltságdíj összegyűjtésével kiszabadítsa az Ausztriában raboskodó Oroszlánszívű Richárd királyt.

A sztori számtalan filmfeldolgozást ért meg, érdekes módon azonban nem sok játékban találkozhattunk vele. Számomra legkedvesebb az a kis csoda, mellyel a jó öreg ZX Spectrumon nyomultam, az Odin kitűnő „Robin of the Wood" című 1986-os klasszikusa. Pedig fordulatos, izgalmas történet – és jó egy hétnyi játék után elmondhatom: ebben a műfajban valóban otthonra lelt.

A német fiúk kezdésnek elővették a Desperados jól bevált motorját, és alaposan átgyúrták. A jó öreg izometrikus, felülnézeti 2,5D-s megjelenítés maradt, bár a sprite-okból összerakott karakterek méretét 125%-ra növelték, így jobban kivehetőek a részletek. Kidolgoztak egy új animációs eljárást is, mellyel kiszámolhatóak a két mozdulat közötti fázisok, ezzel egy valóban folyamatos, életszerű mozgást láthatunk. Az egész játék megjelenése valami elképesztően szép, olyan, mint a régi Technicolor mozik: éles, telt színek, meleg tónusok, tökéletes fény-kontraszt arány. Hihetetlen, hogy milyen alaposan odafigyeltek a készítők a részletekre: a fák levelei mozognak a szélben, a víz már-már valódinak látszik – sokkal előbb, látványosabb, mint a vadnyugati elődje, pedig az se volt semmi. A fejlesztők elmondása szerint rengeteg középkorral foglakozó művet, szakirodalmat átnyálaztak, a megjelenő várakat és öt fő helyszínünket (York, Lincoln, Derby, Leicester és persze Nottingham) is az eredeti tervek és leírások alapján mintázták meg, hozzáigazítva persze a játékmenet követelményeihez. Ez nem volt hiábavaló, az első pillanattól kezdve megragadja az embert a hangulat, tökéletes az illúzió, amit fokoz egy apró trükk – az egységes stílusjegyeket hordozó épületek egy kis segédrutin jóvoltából mind egyéni kinézetet kaptak, így valóban olyan, mintha egy élő, középkori város utcáit járnánk.

Mindezen látványorgia mellett azonban kiütköznek ennek a technológiának a hátrányai is – gyönyörűek a dús lombú fák, de mivel sem forgatás, sem jól használható, átmenet nélküli zoom nincs, elég nehéz észrevenni



Gyertek csak, gazok! Tuck barátot is innen rugdostam le!

alattuk az ellenséget, vagy rajtuk akciózni. Van ugyan a Desperadosban megszokott 50%-os ráközelítés (ez olyan „blokkos", mint a régi DOS-os játékok), és 200%-os távolítás, ez viszont főleg a kisebb felbontást használóknak hasznos, 1024-ben és felette inkább a helyzet áttekintésére használhatjuk, mert bizony az egyes helyszínek valóban hatalmasak. Ehhez jönnek még az irányítással kapcsolatos kisebb problémák. Ha egy szűk helyen kell összegyűjteni hőseinket, és ott akciózni, néha hihetetlenül nehéz kiválasztani a megfelelő karaktert és utasítani őt valamire (például egy őr megkötözésére). Ilyenkor kell használni a csúnya, de hasznos közelítést, és mivel amúgy sok teendőnk lesz, a hőseink közötti váltás, a különféle feladatok kiadása, majd visszatérés az előző figurához elég sok fölös kattintgatást jelent. Az biztos, hogy jól be kell állítanunk a billentyűzetkiosztást, mert a játék nagy részében rá leszünk kényszerítve ennek használatára, hiába lehet(ne) mindent az egérrel is megoldani. Jól jött volna valami automatizmus beépítése – például a fenti példánál maradva, ha beállíthattam volna egy erre alkalmas karakternél, hogy az elé hordott alélt őröket mindenféle pixelpontosságú kattintás nélkül kötözze meg…

Némi segítséget jelentenek a Desperadosnál is megszokott gyorsakciók, amelyekből ráadásul minden hősünk immáron hármat jegyezhet meg, és adott jelre ezeket végrehajthatja. Én azonban a három helyett egyetlen olyannal is megelégedtem volna, amelyre egyszerre több feladatot is fel tudtam volna „programozni" – most a „menj oda, üsd le az őrt, majd a másikat is" három akciót jelent, ami sok esetben lassúsága miatt nem kielégítő. Az említett kattintgatás és az új animációs rendszer miatt aztán egy újabb probléma is kiütközött, ugyanis nagyon életszerű és látványos, ahogy Robin előveszi az íját, majd egy nyílvesszőt, felhúzza az ideget, célra tart és lő – ám ez alatt úgy hárfom-négy sebzést is benyel, ami elég kellemetlen. Ráadásul mindenki a legrövidebb utat választja a táv leküzdésében, még akkor is, ha az az ellenség orra előtt vezet el – ennyi intelligenciát azért el lehetne várni egy „félkatonai szervezet" tagjaitól…

A fenti panaszáradat olvastán talán sokan csodálkoznak a magas végső értékelésen. Nos, mindezen dolgok mellett jóval több a pozitívum, mely képes feledtetni a játékossal ezen kellemetlenségeket. A már említatott grafika mellett ott a kitűnő, középkori muzsika és a lehengerlő humor, valamint a hely hiányában fel sem sorolható ezernyi apró részlet, mely mind egy hihetetlenül hangulatos és élvezetes játékká állnak össze. Külön kiemelném a hangokat, ismét sikerült megtalálni a megfelelő szinkronszínészeket – legjobban Little John mackós, mély, nyugodt hangja tetszett, ahogy a leütött őrnek szép álmokat kíván, vagy a gyógyítását egy zavart „csak egy kis karcolás volt" mondattal köszöni meg... nagyszerű!

Ugyanúgy, mint a Desperados esetében, hőseink fokozatosan csatlakoznak hozzánk, és mindegyikünknek megvannak a saját kis trükkjei, amivel az ellenség orra alá borsot törhetnek. Ezúttal azonban lényegesen nagyobb eszköztárból válogathatunk, és az egész sokkal kidolgozottabb: míg ott egy pénzérme elhajítása csak egy őr figyelmének elterelésére szolgált, addig itt Robin egy 50 arannyal telt erszényt hajíthat egy egész szakasz közé, mire a katonák elkezdik begyűjteni, majd összeverekednek a talált kincs felett – általában a sok katonából csak egy marad talpon, akit könnyű elintézni, majd visszavenni a pénzt…

Természetesen a legenda minden jól ismert szereplője színre lép – Marian, Tuck barát, Little John, Stuteley és Scarlat Will. Ám mivel a sztori szerves részét képzik Robin hű emberei, a sherwoodi erdőben élő szabadcsapat, a fejlesztők kitaláltak egy érdekes és újszerű rendszert erre. Megalkottak háromféle „mellékszereplő fajt", egy lassú, de erős melákot, egy íjászt, és egy kicsi, fürge vasvillás figurát, aki gyógyítani is képes embereinket. Ezekből, ahogy a küldetés halad előre, egyre több csatlakozik hozzánk – hogy mennyi, az attól függ, hány életet óvtunk meg, hiszen Robin nem egy gonoszteVő, így jobb, ha az íj és a kard használata helyett inkább leütjük és megkötözzük az őröket. Aki persze vérengzeni akar, az megteheti, sőt nem is akármilyen módon: embereink fegyveres harcát vagy ráhagyjuk a programra (én nem ajánlom, nem a

LEGENDA VAGY VALÓSÁG?

Évszázadok óta tartó vita, hogy Robin Hood valós vagy kitalált személy volte. A sok írást és könyvet olvasva találtam egy érdekes cikket, mely az Internetre is felkerült. A szerzője Frank Dennett tanácsnok, akit 1980-ban az „ősi és történeti" nottinghami seriffé választottak. Kutatásai szerint valóban élt egy Robert de Kyme, aki 1210 körül született, és 1226-ban különféle bűnökért bíróság elé idézték, de elszökött, ezért törvénytelennek nyilvánították, és apja kitagadta. Életét féltve, és a király ellen lázadó családját megvetve a sherwoodi erdőbe menekült és felvette a Robin Hood nevet. Miután III. Henrik leverte a főurak lázadását, (Evesham, 1265), Nottinghamba látogatott, hogy kiűzze onnan is a felkelőket. Innen datálódik Robin Hood legendája. Marian nem létezett, de Little John, Will Scarlet és Much, a molnár fia igen. A sztori 1290-1295 körül ér véget, eszerint tehát Robin Hood kb. 80 éves korában halt meg. Testét Little John temette el a sherwoodi erdőben.
A teljes cikk megtalálható a http://www.robinhood.ltd.uk/robinhood/dennett.html címen. Ezzel ellentétes véleményeket és háttérinformációkat találhattok a http://www.bbc.co.uk/history/state/monarchs_leaders/robin_01.shtml, http://www.allsands.com/History/People/robinhood_bsa_gn.htm, http://hesternic.tripod.com/robinhood.htm címeken.

Hé, Bob! Melyik filmbe' is jáccunk máma?

feladatot – sokszor több lehetőség közül. Mivel a legfontosabb célunk a váltságdíj (100 ezer arany) összegyűjtése, ezt két főküldetés között a sherwoodi erdőben portyázva tehetjük meg legkönnyebben, egy-egy adószedő vagy a seriff pénzszállítmányának megtámadásával. Ezek az erdei akciók nagyon jópofák, mivel számos csapda van előkészítve, és csak rajtunk múlik, hogy élünk-e velük; például egy kis céltábla meglövésével előbukkan az erdőből három íjász, akik lőnek minden ellenségre, aki eléjük kerül, majd eltűnnek – ha nem akarunk ilyen vérengzést, választhatjuk a hagyományos lopakodós-leütős módszert is. Később kitör a balhé

ám lesz olyan is, hogy ténylegesen be kell avatkoznunk az ostromba, a védőknek besegítve.

Nekem ez a fajta játékmenet nagyon bejött, annyit azonban el kell mondanom, hogy az egész játék meglehetősen nehéz! Három nehézségi szint közül választhatunk, de csak a játék elején, közben már nem változtathatjuk meg döntésünket. A normál szintet én csak azoknak ajánlom, akik végigtanulták mindkét Commandost és a Desperadost is oda-vissza, mert eszméletlenül kemény. Most, ezen a fokozaton játszva, jó egy hétnyi játék után 51%-nál tartok, a tiszta játékidő 21 óra, ami több száz mentést-visszatöltést, és

A legenda nyomában - egy gyönyörű és ötletes taktikai RTS ínyenceknek

a Richardhoz hű erők és János herceg bandája között, ekkor újabb csavar következik – be kell segítenünk szövetségeseinknek, három pajzs összegyűjtésével. Ezt többféleképp tehetjük meg: vagy összeállítunk egy kisebb csapatot embereinkből (nem hőseinkből!), és elküldjük őket a csatába (nekem tízből kettő jött vissza), vagy megvesztegetjük az ellenséges tábornokokat (vagyis a váltságdíjat apasztjuk), vagy a szokásos módon, a sherwoodi rengetegen átkelő utánpótláscsapatokat, fegyver- és élelmiszerszállítmányokat támadjuk meg –

sokszor egy-egy teljes küldetés újrakezdését-játszását jelenti.A legidegesítőbb, amikor a küldetés értékelésében azt látod, hogy a pályán 4000 arany volt „elszórva" (zacskókban és a karakterek zsebében), és Te ebből 25-öt találtál meg. Ez mondjuk eléggé feltüzeli az embert az egész újrajátszására – ügyes, ügyes... Apropó, mentés. Gondolom, Ti is voltatok már úgy, hogy a játék izgalmában összekevertétek a gyorsmentés és visszatöltés gombját, és a lehető legrosszabb pillanatot sikerült elpakolni. Nos, hála a német fiúk eszének ez itt

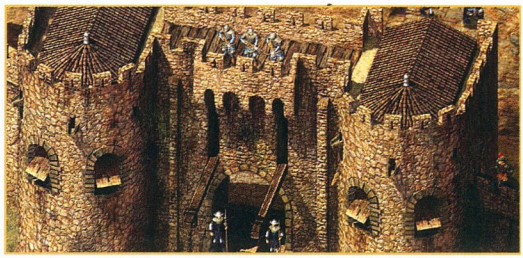
legjobb módon kezeli le a dolgokat), vagy mi magunk vesszük kezünkbe az irányítást. Amolyan „Black & White"-os a módszer, azaz a kívánt mozdulatot az egérrel szó szerint a képernyőre rajzoljuk – egy körkörös mozdulat hatására figuránk megpördül, egy jobbról balra, alulról felfelé húzott egyenes egy védőmozdulatot jelent, az ezzel ellentétes mozdulat lecsapást, és így tovább. Rendkívül ötletes, és jól kivitelezett megoldás!

Embereink toborzását azonban nem szabad félvállról venni. Bár továbbra is maximum öt főt vihetünk magunkkal az egyes etapokra, ám a sherwoodi rengetegben akad a többiek számára elég feladat. Erdőmélyi főhadiszállásunk környékén ugyanis embereink minden, az akciókhoz szükséges felszerelést meg tudnak termelni két küldetés között: nyílvesszőt, vetőhálót, bőrerszényt készítenek, követ gyűjtenek Will csúzlijába és gyógynövényeket az ápolásra, birkacombot sütnek és sört főznek Tuck barát számára... Sőt, kijelölt harcosaink gyakorolhatják a céllövést és egy háborús veteránnal iskolázva a kardvívást is, így egyre jobb embereket vihetünk magunkkal, és ha megsérülnek, a tisztás közepén, a lakomaasztalnál regenerálódhatnak. Ettől a rendszertől nem kell megijedni: egyszerűen a megfelelő karaktert kijelöljük, és az adott munkahelyre tereljük, ahol máris elkezd dolgozni. Persze, a játék közepe felé már elég nagy lesz a nyüzsgés, és borzasztó nehéz lesz kiválasztani a sok egyforma ember közül azt, akire épp szükségünk van, ide-értve hőseinket is – ez megint csak egy kisebb negatívum.

A játékmenet meglehetősen érdekes, és eltér a megszokott lineáris felépítéstől. Minden küldetés végén visszatérünk búvóhelyünkre, ahol egy térképről kiválaszthatjuk a következő

nem fordulhat elő, ugyanis a játék két gyorsmentési helyet tart fenn, a mindenkori aktuális mellett egy „alternatív" állást is találunk, ez a korábbi mentésünk. Le a kalappal ez előtt! És még egy apróság: mielőtt elindulnánk küldetésünkre, egy automatikus archiválás is történik „Sherwood" néven, így ha azt látjuk, hogy a több lehetséges választás közül pont a legnehezebbet sikerült kiszúrni, visszatölthetjük ezt, hogy a térképről egy másik feladatot próbáljunk meg. Ez nagyon tetszett, abszolút játékos-központú gondolkodásmódra vall.

Beszéljünk az AI-ról is, mert ebben a műfajban ez kulcskérdés. Nos, a Desperados óta ez is fejlődött, persze ott főleg őrszemekkel, vagy két-háromfős csoportokkal találkoztunk, itt pedig a Commandoshoz hasonló őrjáratok színesítik a képet. Négy-hatfős fegyveres csoportok ezek, egy kapitány vezetésével. Ezeknél már nem játszhatjuk el az erszényes trükköt, mert a főtiszt leállítja a készülő balhét. Ha a fickó meglát egy fekvő alakot, egyik katonáját küldi a helyszínre, és ha az holttestet talál, felsorakoztatja az embereket, és átfésülteti a környéket. Elképesztően filmszerű az egész, szerencsére a szintén a műfaj sajátjának tekinthető, kissé talán furcsa, néha kevéssé életszagú, de a játszhatóság szempontjából kötelező elem itt is jelen van – vagyis szép nyugodtan az őrjárat mögé osonva, mindig a hátsó embert leütve és testét egy közeli házba cipelve, majd megkötözve lassan felőrölhetjük a bandát, a kapitánynak nem tűnik fel, hogy egyre kevesebb embere van... Elég sokfajta katonával találkozunk, az egyszerű lándzsásoktól a páncélos lovagokig, akik mind egyéni jellemvonásokkal rendelkeznek, ezt ki kell tapasztalnunk, ami külön színt visz az egész játékba – szerencsére a készítők ezt úgy ellensúlyozták, hogy a keményebb falatot jelentő, okosabb és állóképesebb ellenségek fokozatosan bukkannak fel, amikor már mind taktikailag, mind emberanyagban fel tudjuk velük venni a harcot. A legkellemetlenebb figura, akivel ez idáig találkoztam, a lóháton közlekedő lovag, akit egyszerűen nem lehet legyakni – nyíl nem fogja, ha sikerül is kiütni, nem tudod leszedni a lóról és megkötözni, így



előbb-utóbb magához tér, és buzogányát lóbálva hőseid nyomába ered. Kisebb balansz minderre az említett gyógyfüvezésen kívül az, hogy a pályákon itt-ott, de főleg mellékküldetések (egy beteg fiú meggyógyítása, éhező emberek megetetése, egy rab kiszabadítása) után hozzájuthatunk négylevelű lóherékhez (összesen tíz lehet nálunk), és ha egyik hősünk életereje elfogy, egy ilyen szerencsehozó növény felhasználásával fele HP-val „feltámaszthatjuk".

Mivel a rendelkezésemre álló helyet belaktam, következzen az értékelés. A Spellbound egy újabb gyöngyszemmel ajándékozta meg a műfaj szerelmeseit, és ha a cikkben említett nehézségeken túllendülünk, valóban élvezetes napokat tölthetünk el a képernyő előtt. A játék felén túl is még érnek meglepetések, apró ötletek, poénok, amelyek miatt alig várom a következő etapot, ráadásul a nem lineáris menet miatt biztos, hogy újra neki fogok esni, és ezt manapság oly kevés játékról lehet elmondani...

}{redenc

Csak be ne gyűjjön a robinhúd a díszlet hátujja felől!

MINIMUM CONFIG: PII 300, 64 MB RAM, 4MB videókártya, 1 GB HDD
JAVASLAT: PIII 800, 128/256 MB RAM, 32MB DirectX-es kártya, jófajta egér (!)

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Desperados	Commandos 1-2
Demo	Nincs	92%	PC.Games - 2001/3 - 90%

- \+ Grafika
- \+ Hangulat
- \+ Ötletek
- \+ Változatos játékmenet
- \- A cikkben leírt morgások

92%

3DO
NEW WORLD COMPUTING
WWW.3DO.COM
7.990 FT

HOMM IV:
THE GATHERING STORM

A fejlesztők sorsa, hogy egy népszerű játékhoz a piac íratlan törvényei szerint ki kell adniuk egy kiegészítő csomagot, ha akarják, ha nem. A rajongók sorsa, hogy meg kell venniük, mert e nélkül nem tudnak tovább játszani. A cikkíró sorsa, hogy erről egy oldalban be kell számolnia...

Doktor Livingstone, ha nem tévedek...

Szerencsére egy kiegészítő CD nem igényel hosszas bevezetőt, így fejest ugorhatunk a mélyelemzésbe. Az NWC számára egyszerre jó és rossz, hogy a HoMM-sorozat immáron kultikus magasságokba emelkedett. Rossz azért, mert hiába próbálnak a következő, jelen esetben az ötödik részre koncentrálni, a kiadó rugdossa őket egy EP (expansion pack) elkészítésére, így valamit össze kell dobni. Nos, én ezt éreztem jelen anyag tesztelésekor – „válámi ván, de nem áz igázi".

A telepítéshez szükség lesz egy HoMM4-re, és kb. 100 mega helyre. Új vasra nem, mert grafikailag semmit nem tettek hozzá a fiúk-lányok, ez legalább a kevés pénzüeknek jó hír. A legnagyobb nóvum egy hat kampányból álló szóló küldetéssor, mely egyetlen sztorit mesél el – öt új hős (Agraynel, a bárd, Bohb, a főmágus, Kozuss, a varázsló, Alita Eventide, a sötét pap és Dogwoggle, a barbár) kalandjait fogjuk átélni. 16 mágikus tárgyat kell összekaparniuk, hogy a finálében, a 6. etapban legyőzzék a gonosz Hexis varázslót, aki a Természet és a Halál birodalmát uralja, és mindenféle természeti csapással keseríti Lodwar birodalmát – és hőseink mindennapjait. Egyébként ez a tizenhat tárgy mind új „item", és több nincs is ezekből.

A városokhoz nem nyúltak a fejlesztők, a kalandtérképre költözött be a Conservatory, ahol egy-egy iskolához tartozó varázslatokat magolhatunk be pergamenek vásárlásával, és a Coliseum, ahol mind a Mágia, mind az Erő bajnokai megküzdhetnek az erejükhöz mért számú Fekete sárkánnyal, siker esetén szintet lépve, vereség esetén vihetjük őket feltámasztani.

Az új lények terén sem dúskálhatunk, bár szerencsére ezekhez jól ért az NWC, így elég kellemesnek mondható a felhozatal. Négyen vannak, mind semlegesek, Hexis csatlósai. Ezek a Goblin Knight, az Evil Sorceress, a Gargantuan és a Dark Champion – a mellékelt box tartalmazza az infóikat, nekem leginkább a Behemót és a Küklopsz tulajdonságait felmutató Gargantuai tetszett.

Mindezek mellé kapunk 24 új térképet és 5 direkt multira fejlesztett pályát is. A többjátékos üzemmód tartalmazza a 2.0-ás updateet elég sok csiszolással, érdemes elolvasni a telepítés után a főkönyvtár multiplayer.txt-jét.

Ami igen lényeges: a GS megváltoztatja a küldetésszerkesztőt is, hogy minden új hős, tárgy, épület és lény elhelyezhető legyen a térképeken. Ám még ha nem is használjuk ezeket, az új progival készített pályák az eredeti HoMM4-gyel már nem lesznek játszhatóak! Ugyanez vonatkozik a többjátékos módra is, a szerverekre kapcsolódáskor már megtaláljuk az a jelölést, mely arra figyelmeztet, hogy az adott térkép csak telepített Gathering Storm EP-vel játszható.

A fejlesztők azt ígérik, hogy jövő tavasszal érkezik egy újabb kiegészítő, aztán valamikor év végén, vagy 2004 elején a Heroes V. Számomra kisebb csalódás volt az anyag, de ez gondolom kiderült a cikkből, amolyan véres-verítékes szülés gyermeke, van két keze, két lába, de nem ő fogja megváltani a világot. Aki multiban nyomul vagy rendszeresen húz le a netről új térképeket, az kénytelen lesz előbb-utóbb megvenni ezt a CD-t, a többiek inkább gyüjtsenek az ötödik részre, remélem, az NWC valóban arra koncentrál, ezért lett ez az anyag ilyen szegényes...

}{redenc

ÚJ LÉNYEK

Goblin Knight – 3-mas szintű káoszlény 50%-os mágia ellenállással, Stone Skin képességgel és az első támadás kivédésével. Mind mágikus, mind fizikai támadásokat jól védi, goblinmód gyors.

Evil Sorceress – 4-es szintű rendi boszorkány, Magic Mirror, és ami a fontos, Teleport mágiákkal. Erős mágikus lény.

Gargantuan – 4-es szintű természeti lény egy Fekete sárkány erejével. Dupla kőhajigálással támad területet, közelharci támadásokat ugyanilyen erősséggel hajt végre (No Melee Penalty).

Dark Champion – 4-es szintű élőhalott, igazából egy feltámasztott Paladin. Speciális képességei jól jellemzik: Charge, Undead, Fear, Regeneration. Kemény ellenfél!

MINIMUM CONFIG: PII 300, 128 MB RAM, DX8 komp. 4MB 3D-s videokártya, telepített HOMM IV,100MB HDD
JAVASLAT: Fenti elég, amin ment a HOMM4, ez is fog...

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	HOMM IV	HOMM III
Trainer	LAN/INTERNET	PC.Games - 2002/4 - 95%	92%

- Jópofa lények
- Új kampányok
- Szokott színvonalú körítés
- Kevés újdonság
- Ötlettelen új térképek

70%

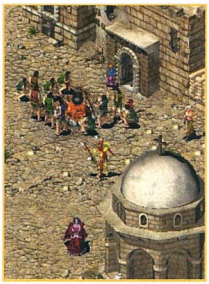
TAKE2
FIREFLY STUDIOS
WWW.STRONGHOLD-GAME.COM
NEM ISMERT

STRONGHOLD: CRUSADER

A Stronghold-sorozat új darabjában Oroszlánszívű Richárd és Szaladin csak arra vár, hogy hű szolgálója légy. Meddig várakoztatod őket?

A Stronghold című játék a tavalyi esztendő egyik nagy sikere volt, amit az eladott példányszám, valamint az úgynevezett Deluxe kiadás ugyanúgy bizonyít, mint a játékosok internetszerte olvasható kedvező véleménye. A Stronghold: Crusader – bár a cím ezt sugallná – nem kiegészítő ehhez a játékhoz, hanem, fogalmazzunk úgy, új szériamodell.
A koncepció a Crusader esetén is ugyanaz, mint az elődnél: egy rész építgetős középkori város szimulátor és egy rész valósidejű stratégia. A kérdés csak az: jó-e az elegy, összeérik-e a különböző játékműfajok íze?
Nos, a recept alighanem kiváló, bár pontosan ez az, amiben semmi újdonság nincsen. A feladatunk ezúttal is körülbelül abból áll, hogy kiépítsünk egy termelési láncokra épülő középkori gazdaságot, majd ezt védendő fel kell húznunk egy erődítményt. Ha ezzel is megvagyunk, nekiugorhatunk az ellennek. Érdekes, hogy az alkotók az opciók között felkínálják a „vegyület" alapanyagait is: ha úgy tartja kedvünk, választhatjuk a bonyodalmak nélküli építgetést (SimCityken nőtt palántáknak), vagy éppen skirmish módban a vehemens harcokat is (a real time csihipuhi kedvelőinek). Van még egy indulási opció a játékban: ez is történelmi tárgyú, de ebben a keresztes hadjáratok teljes történetével kapcsolatosan kapunk küldetéseket.
Lényegében itt érhető tetten a játék lényegi újdonsága: katonáink ebben a játékban vagy Oroszlánszívű Richárdot, a keresztes hadjáratokban személyesen résztvevő angol uralkodót, vagy a muzulmán seregek híres vezérét, Szaladint szolgáljuk, attól függően, melyik fél katonáival lépünk a csatamezőre, pontosabban a játszható, történelmi valóságalapú küldetések közül melyikbe kezdünk bele. Akadnak még más újdonságok is, ezek azonban nem olyan horderejűek, hogy hosszan kellene taglalni őket: az új helyszín és korszak értelemszerűen új egységeket hozott magával, s akadnak új fegyverek, illetve ostromgépek is. A bajok azzal kezdődnek, hogy nem javítottak az előző rész hibáin. Ez vonatkozik a játék kezelésére (a térképre mindössze két fokozatban zoomolhatunk, ráadásul egyik nézet sem igazán használható), és a grafikai megoldásokra is. Megmaradt az az egyáltalán nem reális, de a játék egyszerűsége szempontjából szükséges bugyuta megoldás, mely szerint minden tevékenységünk alfája és omegája a népszerűségünk.
Más oldalról szemlélve a dolgot, minden, ami már korábban is pozitívum volt, az új részben is megmaradt. Igényes a kivitelezés, nagyon jók a hangok, a zene meg egyenesen kiváló.
Szóval érjük be annyival, hogy ezúttal a keresztes háborúk időszakában és helyszínén kell csapatainkat kommandírozni, várainkat felhúzni, uralkodóként népszerűségünket növelni? Annak ellenére, hogy a fejlesztők igyekeztek újdonságokat csempészni a játékba, valamint a kezünkbe adtak egy küldetés-editort is, a válasz, sajnos, igen. De akinek a Stronghold tetszett, annak a Crusader is tetszeni fog, aki pedig az elődöt nem ismeri, bátran ismerkedjen meg az „örökössel".

Tarcsa Zoltán



Most ugráljon az az átkozott vakond!

EGY KIS TÖRTÉNELEM

Az 1100-as évek közepén a keresztes lovagok által a muzulmán területeken korábban alapított államok pozíciói igencsak meggyengültek. 1187-ben az egyiptomi szultán, Szaladin visszafoglalta a korábban a keresztesek által 1099-től birtokolt Jeruzsálemet. A második és a harmadik keresztes hadjárat lényegében az erőviszonyok helyrebillentése érdekében, a keresztes államok megsegítésére szerveződött. E harcok legendás – de az igazság kedvéért tegyük hozzá: katonailag csak kevéssé sikeres – vezetője volt Oroszlánszívű Richárd angol király. Hosszas viaskodása Szaladinnal végül a szent várost felkeresni szándékozó zarándoklatokra vonatkozó egyezséggel zárult 1192-ben.

MINIMUM CONFIG: Windows 98/ME/2000/XP, PII 300 MHz, 64 MB RAM, 850 MB HDD
JAVASLAT: PII 500MHZ, 1284 MB RAM

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Legion	Dragon Throne
Nincs	LAN/INTERNET	PC.Games - 2002/08 - 61%	PC.Games - 2002/06 - 72%

- \+ Történelmi küldetések
- \+ Zene
- \+ Hibrid műfaj
- \- Nem javult a grafika
- \- Irányítás

80%

52 **LOTR: FELLOWSHIP OF THE RING**
A Gyűrűk Ura rajongóinak legnagyobb örömére megérkezett az első PC-s feldolgozás.

KALAND/RPG

Keeedves gyeeerekek! Ma este elmesélem, mi az, amivel ha jók lesztek, talán már holnap, de legkésőbb holnapután játszhattok.

Elsőnek mindjárt egy vadiúj szerepjátékot, a Mistmare-t ajánlom, amely az ismeretlenség homályából előbukkanva teljesen letaglózta Lord Lucast (mármint a nagyszerűségével). A Szent Inkvizíció nyomozójaként (ja, akkor még inkvizitornak hívták?) Rómában, Párizsban és Avignonban kutathatunk az Antikrisztus után.
Következőnek szintén egy RPG-t kaptok, amelyikben Grom ezredest vezethetjük a nevével fémjelzett játékban Tibet hófödte tájain. Talán még a jetivel is összefuthatunk, ha nagyon nyitva tartjuk a szemünket.
A következő név gondolom mindenki számára ismeretlenül cseng: Frodó. Igen, őt irányíthatjuk a Gyűrűk ura első kötetének kalandos feldolgozásában, a Gyűrű szövetségében. Ja meg még Aragornt és Gandalfot is, ha odáig jutunk a történetben, és harcolhatunk az orkok, gyűrűlidércek, sőt még a balrog ellen is.
Az eleven skandinév mondavilágban kalandozhatunk a Ring II-ben, amely Wagner tetralógiáján alapszik. Igazi kincs az Opera-rajongóknak. Vezényel: Solti György.
És végül egy különös, föld alatti fantasy világban játszódó szerepjátékban csillogtathatjuk játéktudásunkat az Arx Fatalisban.

TARTALOM

49 | MISTMARE
Középkori környezetben játszódó nyomozósdi. Anti és Krisztus egy szóban rossz kombináció.

50 | GROM
Shaolin szerzetesek, lámák, jaktej. Na ezek biztos nem lesznek ebben a játékban.

52 | LOTR: THE FELLOWSHIP OF THE RING
Középfölde kalandorai (most ne) kíméljenek! Hobbitfalvától a Raurosig mi is a szövetség útitársai lehetünk.

54 | RING II
Eljuthatunk a Valhallába is, de csak ha meghalunk. Azért inkább próbáljunk élve túljutni a nehézségeken.

56 | ARX FATALIS
FPS, vagy RPG? Ez itt a kérdés. Hogy a rovat keretein belül maradjunk, legyen inkább az utóbbi.

ELŐREJELZÉS

Elder Scrolls III: Tribunal	2002/11	Ubisoft
White Fear	2002/11	Microids
Harbringer	2002/11	Wanadoo
Inquisition	2002/11	Wanadoo
Shadow of Memories	2003/03	Konami
Borderzone	2003/11	1C
Goldenland	2003/03	Burut Software
Grom	2003/03	CDV
Darkfall	2003/03	Razorvax
Deadlands	2003/05	Headfirst Studios

TOPLISTA

1. Icewind Dale 2	Interplay
2. Neverwinter Nights	Infogrames
3. Syberia	Wanadoo
4. LotR: Fellowship of the Ring	Vivendi
5. Divine Divinity	CDV
6. Dungeon Siege	Microsoft
7. Largo Winch	Ubi Soft
8. Morrowind	Ubisoft
9. Prince Of Qin	Strategy First
10. Diablo II: LoD	Vivendi

ARXEL TRIBE
SINISTER SYSTEMS
MISTMARE.ARXELTRIBE.COM
2003. FEBRUÁR

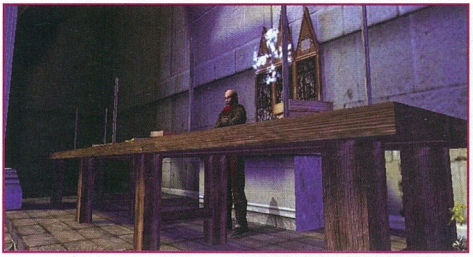
MISTMARE

Bár a szerepjátékok mostanában tucatszám özönlenek, igazán új ötletekkel már évek óta nem találkozhattunk. Az átlagnál eredetibbnek ígérkező Mistmare úgy tűnik, ezt a keserű hagyományt próbálja megszakítani.

Az Úr 1996. évében vége szakadt kódexmásoló munkámnak, s hosszú gyakorlataimnak. Az egy, szent Katolikus Anyaszentegyház szerény képességeimhez mérten hatalmas és jelentőségteljes feladatot ruházott rám, melyet én, Isador, az Inkvizíció szerzetese lelkiismeretesen, harci tapasztalataimat és mágikus tudásomat a végsőkig kihasználva igyekszem teljesíteni. Sztétzilált világunk immár 600 éve tesped a lakatlan területeket borító mágikus ködben, mely mindenkinek józan eszét veszi, vagy nyom nélkül elnyeli, aki csak belémerészkedik. A gonosz szentségtelen, torz kreatúrái képesek csak eme áldatlan terület elhagyására. Régen, amikor még az emberek hite erős volt és tiszta, az Egyház hatalma pedig csorbítatlan, Európa egyenesen haladt a fejlődés útján. Ám amikor a Fekete Halál végigsöpört a földrészen, a liturgikus mágia által szőtt, Isten ereje által táplált kötelék, mely a világ templomai közt a közlést lehetővé tette, felbomlott, s a misztikus köd kialakultával a városok elszigetelődtek egymástól. Ez már az én személyes történetem is. A pápa szerint az Antikrisztus a földre tette szentségtelen lábát – s nekem, az Inkvizíció kezének jutott a tisztesség, hogy felderítését, s ha képességeim lehetővé teszik, megállítását megkíséreljem.

Ha ez a mű valóban olyan hangulatosnak bizonyul, amilyennek most hangzik, akkor a Szentháromság után én leszek az első, aki Isadort elkíséri útján. A tömegből kitűnő, ígéretes szerepjátéknak nézünk elébe ezen az egy oldalon, s minthogy a terület felét már el is herdáltam az alaphang megadására, csapjunk mielőbb a lovak közé! Ahogy azt a képekre pillantva magatok is felmérhetitek, a fentebb vázolt bizarr világot a LithTech motorral hajtott, külső nézetből játszható rpg elég kellemes módon képes megjeleníteni. (A kamera tetszőlegesen forgatható, közelíthető, valamint adott pontban fixálható lesz, míg az irányítás egyszerű klikkelgetős sémára épül.) Már a screenshotokon is átüt az a borongós, sötét hangulat, mely társunkká szegődik a középkorban ragadt Európán végigívelő kalandjaink során – Rómában, Párizsban, Avignonban, s még egyéb, bejelentés előtt álló városokban.

A játékmenet legfőbb újítása sajnos kevésbé nyerte el a tetszésemet. A program ugyanis használ egy belső órát, mely meghatározza, melyik fejezetben mennyi ideig tartózkodhatunk, (a különböző cselekvések által igényelt idő azonban nem egyenlő a képernyőn eltelttel!), s ha ez lejár, történik valami olyan esemény, mely miatt továbbállásra, vagy ha túl keveset tettünk ügyünk előrébb mozdításának érdekében, bukásra kárhoztatunk.



A karakterfejlődés a manapság igen divatos jártasságrendszeren alapul. Skilljeinket három csoportba oszthatjuk. A harci képzettségeink természetesen a csatákban lesznek segítségünkre. A passzív jártasságok közé a lopakodás és a védekezés különböző válfajait sorolhatjuk, míg a kalandozáshoz a csapdázást, meggyőzőkészséget, s egyéb, a világ vándorai számára hasznos készségek tartoznak.
Alaptulajdonságainkat, valamint azt, hogy mily varázslatokat tudunk a leghatékonyabban használni, három szféra határozza meg: a Föld, a Nap és a Hold szférája, valamint ezeknek testi és lelki kivetülése. Ez nekem is pont annyit mond, mint nektek, mindenesetre érdekesnek hangzik, ahogy a játék összes többi ígérete is, melyek nem férhettek be ebbe a szűk egy oldalba. Adja a Mindenható, hogy a fejlesztők elérjék céljukat, s a jövő év elején egy a tömegből kitűnő, érdekes és eredeti szerepjátékkal gazdagodjunk! Egyelőre minden esély adott erre.

Lord Lucas Z

HARCRENDSZER

Az akcióorientált szerepjátékok lelkét jelentő tényezőt is sikerült a fiúknak új ötletekkel gazdagítani. A harc a ködben és azon kívül más-más szabályok szerint vívható. Míg a normális, ködön kívüli világban fizikális valónkat törik össze a sikeres támadások, a földre ereszkedett misztikus felhőben a csapások tudatunkat, akaraterőnket őrlik fel, s csak eztán következik a testünk. Ha egy csatát kint nyerünk meg, az fizikális tulajdonságainkat növeli (erő, életerő, állóképesség), míg ha bent, akkor szellemünk ereje válik hatalmasabbá (intelligencia, összpontosítás, akarateró). Ha a harcot elvesztjük, karakterünk halál helyett gyógyulni menekül, ám ez egy napot vesz el a rendelkezésre álló időből. Ha egy lényt legyőztünk a ködben, a begyűjtés képzettséggel elraktározhatjuk esszenciáját, később segítségünkre hívva őt. Azonban, ha ekkor nem győzzük le feltörő akaraterejét, segítőtárs helyett újabb ellenséggel „gazdagodhatunk".

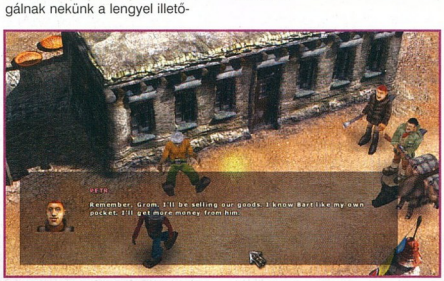
GROM

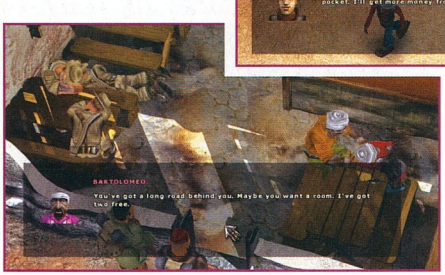
BETA TESZT

Újgenerációs RPG a második világháború idején – avagy a nagy kincskereső akció Tibetben.

Ne időzz soká, Szaddam, föl ne ismerjen valaki!

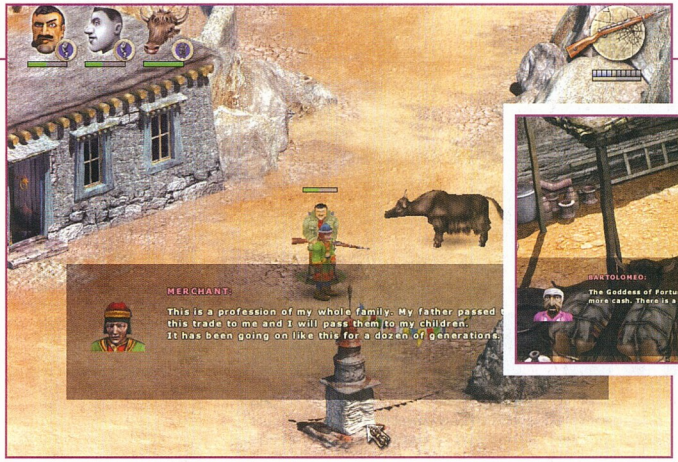
Hogy mi a túrót keresnek a német haderő katonái Kínában akkor, amikor a tőlük nyugatra eső területeken már jócskán áll a bál, azt rögvest megtudhatjátok az alábbi bemutatóból, ami a CDV kegyeinek köszönhetően a kezemben landolt előzetes verzió alapján készült. A dátum 1942, a helyzet pedig háborús, méghozzá második világháborús. A nácik ugyanis – mint azt a történelemkönyvekből már megismerhettük – nem szerény módon támadták be a fél európai kontinenst, amit szerencsére keletről az oroszok, illetve nyugat felől Atlanti Szövetség akadályozott meg. Akkori ésszel mérve szinte beláthatatlan következményei lettek volna az úgynevezett Harmadik Birodalom létrejöttének, amit jókora elképedés övezett, azt hiszem, az ország határain belül és kívül egyaránt. De lényeg, hogy mindebből nem lett semmi, hiszen a szövetséges erők megállít parancsoltak egy őrült ámokfutásának, és ma is gondtalanul élhetünk a mi kis Magyarországunkban. Ámbátor az eddig ismert tényeken kívül új fejleményekkel szolgálnak nekünk a lengyel illetőségű Rebelmind fejlesztőcsapatnál, hiszen a ma is kínai fennsíkterületnek számító Tibet környékén járunk, ahol ugye se híre, se hamva nem volt a német csapatoknak. Csakhogy itt jön a már említett fantazmagória, és az a bizonyos csavar (ami meglehetősen bonyolult, mégsem svéd): a Harmadik Birodalom ha önnön magától nem is, de segédeszköz alkalmazásával mindenképpen világuralomra szeretne törni, amihez az akkori legendákat alapul véve egy bizonyos Arjuna király hihetetlen hatalommal bíró 12 kardját keresik. Ezek a kardok állítólag egész városok kipusztítását teszik lehetővé akár egy szemvillanásnyi idő alatt, úgyhogy nem nehéz elképzelni az intenzitás azon fokát, amit a nácik képesek voltak tanúsítani ezek becserkészésének ürügyén. A történet főszereplője egy bizonyos Grom ezredes, aki csapatösszevonáson van a Himalája lábánál. Ő az, aki elsőként lesz szemtanúja egy német zeppelinnek, és ő lesz az, akinek a történet furmányos alakulása miatt meg kell állítania a nácik terjeszkedését.

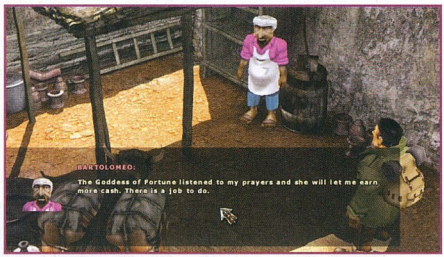




Nos, a kissé szabatosra sikeredett bevezető után lássuk, hogy milyen izgalmakkal, illetve kalanddal kecsegtet számunkra a játék. Először is nézzük azt, hogy miért kaphatott egy első blikkre akciónak, vagy stratégiának mondott játék RPG besorolást – merthogy bizony ez kérem szépen egy Role Playing Game, még ha csak lájtosan is tartalmazza a stílusára jellemző jegyeket. Akik esetleg járatosabbak a számítógépes játékok területén, és úgy nagyjából vissza tudnak emlékezni a tavasz folyamára, amikor napvilágot látott egy úgynevezett szuperhős szimulátor: a Freedom Force, akkor azok már nagyjából sejthetik is, hogy milyen programmal lesz dolgunk. Egy olyan taktikai felállással találjuk szembe magunkat, ahol 1-4 irányítható karakterrel kell különböző, de legfőképp stratégiailag megfontolt lépéseket végrehajtanunk. Namármost ez két részből fog állni, merthogy a játék is kétfelé tagolható: lesznek részek, ahol diskurálni, eszmét cserélni, és egyéb ilyen elmés kommunikációs formákat kimerítő dolgokat kell majd csinálni – ez a történet kaland vonalára gyúr erőteljesen –, ám kalandozásaink és barangolásaink a hegyekben sokszor egészülnek ki nem várt támadásokkal, illetve harcokkal. Nos ekkor lép életbe az úgynevezett harci képernyő, ahol a fentebb említett 1-4 létszámban garázdálkodhatunk. A játék természetesen egér által vezérelt, de mint olyan a funkcióbillentyűként szolgáló gyors-hívógombok igen nagy segítséget jelenthetnek majd egy-egy csata közepette. Mivel humánus a játék (már amennyire egy háborús kalandjáték humánus lehet) a csatákat járművek és egyéb monstrumok nélkül tessék elképzelni – mindösszesen flinták, kések, gránátok vagy akár puszta öklünk lehetnek segédeszközeink az ellen elintézésére. A játék RPG jellege kiemelendő: minden egyes karakter lekérdezhető tulajdonságokkal rendelkezik, mint például a különböző fegyverekhez viszonyuló, ám csúnyán mondott kompatibilitási mutató – ezt minél többször használja, annál magasabb hatásfokkal teszi azt a későbbiekben. Plusz ugye érvényben van ugyanez a karakterek önnön maguk statisztikáira is – így tehát standard RPG elemek biztosítva.

Csakúgy, mint a hőseink hátára applikált batyu, mely az inventory





Honnan van az inged? Csak hogy messze elkerülhessem azt a helyet...

(vagyis a nálunk található kelléktár) csúnya magyarítása; ezen – szintúgy szerepjátékokhoz mérten – korlátozott úrtartalmú zsákok fogják tárolni az útjaink során felszedett varázsgombát, csodakavicsot, gyógyító füvet, illetve mindent, amit jónak látunk elraktározni beléjük. Karaktereink zsákjai persze cserélhetők és variálhatók – mindösszesen csak közel kell állnunk egymáshoz velük az interakcióhoz.

Némileg talán akkor tisztába kerültünk a legalapvetőbb részletekkel – még van mit mondanom, de a hely szűkösségére való tekintettel próbálok a lényegre szorítkozni. Tehát irányítható szereplőink mozgását is meghatározhatjuk: olyan tulajdonságokat állíthatunk be, mint a lopakodás, a kúszás vagy a rohanás. A védekező, támadó vagy követő harcmodorról már nem is beszélve. A legérdekesebb része a játéknak számomra mégis a megjelenítés, illetve a területfelosztás volt. Képzeljünk el egy hatalmas nagyvárost, mondjuk, amit 5-6 négyzetre felosztunk, és egyszerre csak az egyik négyzetre van rálátásunk. Ott is csak egy picike pontocskák vagyunk az egész területből, ámbátor az operatőrnek hála igencsak ránk van állva az objektív. Ilyenkor a már pedzegetett funkcióbillentyűk segítségével kell zoomolgatni ki/be, hogy olyan tárgyak és emberek is a látómezőnkbe férjenek, akik eleddig rejtve maradtak.
A játék lényege tehát nem bonyolult: a harci képernyőkön általában taktikai bravúrral likvidálni az ellenfeleket, és ezáltal túljutni rajtuk, a kalandozós részeknél pedig „csak" dialógusokat kell végighallgatnunk és bizonyos kérdéseket feltennünk, illetve megválaszolnunk.

A grafikáról, a hangokról, valamint összességében a játékról már ez alapján a béta alapján is csak pozitív hangnemben nyilatkozhatok. Azt azért nem árt tudni – és fontosnak is tartom hangsúlyozni –, hogy maga a játék nem a legkomolyabb hangvételben íródott (értem ezalatt a benne található poénokat, valamint a felhasználóbarát kezelést és az egyszerűséget), mely elsősorban nem a hardcore RPG-seket, hanem a jóval nagyobb réteget kitevő, úgymond átlagos felhasználókat célozza. De még ennek ellenére is üdítő színfoltja lehet a megcsömörlött és ötlettelen játékarmadának, ami mostanában kezdi egyre jobban ellepni a piacot, mert amit a Grom nyújt – eredetiséget és koncepciót –, sokan megirigyelhetnék...

Mint olyan, a cikk jellegéből és terjedelméből kimaradt finomságok azért még színesítik a játékmenetet, mint a beépített apró ügyességi és logikai játékok, számos mellékszál és NPC karakter,

40 különböző ellenfél, 7 fejezetre bontott 100 képernyőnyi terület, 12 használható fegyver, 30 különböző item, és a 800x600-as felbontásnak köszönhetően egy viszonylag kicsi, 400-as PII-est igénylő gépkonfig. Szerintem megéri várni rá a jövő márciusi premierig!

Bagó Péter

ADOLF HITLER

Hitler voltaképpen nem is német származású volt, hanem egy osztrák vámtiszt tehetséges, de pallérozatlan fia. Az iskolában bukdácsolt, művészi becsvágyai meghiúsultak, olcsó bécsi hónapos szobákban nyomorgott, az éjjeli menedékhelyet is megjárta. 1913: München – önként jelentkezett az első világháborúban megbukott német hadseregbe, és kitüntetéssel szolgált. A német vereség borzalmas csapásként érte – ezért egyértelműen a zsidók, a szocialisták, a kommunisták és különféle egyéb „nemzetidegen" bűnbak csoportokat tett felelőssé. Azt hiszem, ez lehetett a kiindulópontja azoknak a borzalmas tetteknek, amik végül is az irányítása alatt bekövetkezhettek a II. világháborúban, az úgynevezett munka-, vagy más néven haláltáborokban. Pedig nem volt ilyen egyenes az út a hatalomig – bizony Hitler szembekerült az akkori vezetéssel, és 1923-ban egy félresikerült puccskísérlet után le is ültették. Mindez azonban nem akadályozhatta meg, hogy később, szabadulása után a náci párt vezetőjeként az ország kancellárja – s innentől kezdve tejhatalmú ura – legyen. A diktatúra elkezdődött, a többit pedig már sajnos ismerjük a történelemkönyvekből...

VIVENDI UNIVERSAL GAMES
SURREAL SOFTWARE
WWW.LOTR.COM
AZ ÁR NEM ISMERT

LORD OF THE RINGS
THE FELLOWSHIP OF THE RING

Középfölde világában még nem akcióztunk. Ám eljött az idő, hogy itt is megmutassuk, ki az úr!

Csiribí - csiribá.....

Miután megfilmesítették Tolkien mester alapműnek számító történetét, törvényszerű, hogy a mozik után a számítógépeken is megjelenjen a Gyűrűk Ura. Sajnos sokszor láthattunk már olyat, hogy egy jó film játékfeldolgozása középszerű vagy gyenge minőségű lesz, és tartottam tőle, hogy az egyébként egész jó film után egy „gagyi" program fog a rajongók elé kerülni. Már most az elején szeretném leszögezni, hogy nem kis örömömre csalódnom kellett, ugyanis az adaptáció nagyon jóra sikeredett, és méltó e fantasy eposz hírnevéhez.

A játék a készítők szerint egy akció-kaland hibrid, bár véleményem szerint a „kaland" jelző elég nagyvonalú ebben az esetben. Tetszés szerint belső (first person) illetve 3. személyű (3rd person) nézetben is játszható, ám tapasztalataim szerint az utóbbiban érdemes nyomulni, mivel ebben jóval könnyebb a közelharcban jeleskedni. Az átvezető filmek szintén ebben a nézetben mennek, és szerencsére a fejlesztők nem felejtették el a feliratokat sem kihagyni ezeknél. Elég sok párbeszéd zajlik menet közben, főleg a történet kezdetekor, ezért egy minimális angol tudás nem árt az elején. Később – akárcsak a regényben – az akció felgyorsul, és bár továbbra is sok a szöveg, legtöbbször semmi érdekes nem hangzik el, így annak sem jelent problémát egy-egy pálya befejezése, aki hadilábon áll az idegen nyelvekkel.

Jellegéből adódóan mindenképpen szükségünk van egy 3D kártyára is, ám ebből az ilyen játékoknál már lassan elavultnak számító Geforce 2MX is elegendő alacsonyabb (800*600) felbontás esetében, és még egy olcsóbb, 6-800 Mhz-es processzornál sem kell ilyenkor erősebb. Még ilyen szerény konfiguráción is szemnek igen kellemes és pergő a játék, tehát a programozók becsületes munkát végeztek. Persze aki full effektekkel, nagyfelbontáson akar nyomulni, annak már keményebb vasat kell a program alá tennie.

A játékban minden esetben egy meghatározott személyt irányítunk, az esetek döntő többségében azonban gép által irányított kísérőink is lesznek. Ezek sokszor kellemes háttértámogatást adnak a harcban, és vigyázni is tudnak magukra, bár akad egy-két rész, ahol arra is figyelnünk kell, hogy ők is túléljék a pályát. Szerencsére ilyen hajtépős küldetésből kevés van, legtöbbször elég csak magunkra ügyelni. Kezdetben a gyűrűhordozó Frodo vezetése a feladatunk, akivel a hobbit faluban kell bóklásznunk. Miközben megszervezzük indulásunkat, olyan hősies feladatokat kell végrehajtanunk, mint egy szélkakas „megjavítása" vagy a vízimalom elveszett csapszegének megkeresése. A játéknak ebben a szakaszában kicsit meglepődtem ezeken a gagyi feladatokon, utóbb visszagondolva amolyan gyakorló pályának tudom be ezt a részt. Amint ezen túl vagyunk, és megjelennek a sötét lovasok, végre megindul az akció, és eljön az idő reflexeink beizzítására.
Ahogy halad előre a történet, a harcra jóval rátermettebb Aragorn, sőt Gandalf is a kezünk alá kerül. Minden esetben az általunk irányított személy vagy a saját közelharci fegyverével (bot, kard) harcol, vagy pedig egy messzebbre vivő eszközt (kő, íj vagy Gandalf esetében a varázslatok) használhat. Mivel ez utóbbiak ereje jóval kisebb, elsősorban a kardokra kell a fő hangsúlyt helyeznünk. A harc nem túlságosan bonyolult, de ennek ellenére igen szórakoztató, még ha nem is olyan kifinomult, mint az ezen a téren etalonnak tekinthető Jedi Knight II. Lehetőségünk van ütni – egymás után többet ütve egyre erősebb támadási formák jönnek elő –, háritani, illetőleg elugrani, miközben természetesen teljes mozgási szabadságot is élvezünk. A játék elején még bejön az „ütök, mint az állat" módszer, ám ahogy haladunk előre, meg kell tanulnunk a védekezés és

kitérés művészetét is. Amikor pedig egyszerre több ellenfél ront ránk vagy éppen egy trollt kell legyőznünk, akkor ugrálni és helyezkedni is kell – ehhez pedig már az egér és a billentyűzet összehangolt használatára lesz szükségünk. A harc közben a karakterek mozgása nagyon jó, a hangok pedig kifejezetten ütősre sikerültek. Az összecsókolózó pengék pendülése vagy a megsebzett lények hördülése és a hangulathoz illő (baljós vagy éppen pergő) aláfestő zene remek környezetet teremt. Ehhez még vegyük hozzá azt is, hogy segítőink is derekasan harcolnak, és így egyidejűleg több párharc is zajlik. Nekem még a JKII lézerkard-párbajai után is nagyon bejött a LOTR akciórésze, mert stílusában az „egyszerű de nagyszerű" irányvonalat képviseli, és nagyon jó hangulatot sikerült összehozni benne.

Korlátozott mértékben tárgyakat is gyűjtögethetünk és használhatunk, ám ezek csak az elfogyott életerő illetve varázsenergia pótlására szolgálnak. Bár a szereplők fegyvere is megjelenik a listában, ennek megváltoztatására nincs lehetőség, mindenki a személyes gyilokját használja. Nincs lehetőségünk a fegyverek cserélgetésére – tény, hogy elég idétlenül nézne ki, ha a méteres Frodo Aragorn hosszúkardjával próbálna meg hadakozni. Igaz, ha már Gandalf egy rövidkarddal és a világító varázsbotjával nindzsa módjára tudja kaszabolni az orkokat Mória labirintusában, akkor ez is belefért volna… :)

A játékmenet lineáris, nagyrészt az eredeti történetet és a filmet követi, de szerencsére nem unalmas. Ezt azzal sikerült elérniük a fejlesztőknek, hogy minden egyes pálya eltér a többitől. Már a környezet is nagyon változatos, a napsütéses vidám falucska után az éjszakai baljós erdő vagy a szellemektől hemzsegő hegyvidék nyomasztó légköre már önmagában elegendő lehetne, de az egyes részekben elvégzendő feladatok is különbözőek. Van olyan rész, ahol tetszésünk szerint szabadon böklászhatunk a területen, miközben különféle tárgyakat gyűjtögetünk. Akad olyan is – szerencsére nem túl sok –, ahol csak párbeszédekre van lehetőségünk. Sokszor labirintusban kell bolyonganunk, miközben írtjuk az ellent és Lara Croft módjára – ha nem is annyira bonyolult feladatokat megoldva – nyomogatjuk a gombokat, de természetesen léteznek agypihentető, „csak megyek előre és henteskedek" jellegű részek is. Ehhez hozzá jön az is, hogy mindig más-más szereplőt irányítunk, akik nemcsak kinézetben, hanem képességeikben és harcmodoruk stílusában is különböznek egymástól. Végül ügyességünket teszik próbára az időről-időre megjelenő főellenségek, akik legyőzésének módja bizony sokszor nem egyértelmű, hanem kísérletezést és trükközést igényel.

Öööööö, itt valami nagy verekedés készül...

Azért van néhány apróság, ami picikét elhomályosítja a LOTR rajongását. Mindenekelőtt minden 3D-s játékok rákfenéje, a kamerakezelés lehetne jobb is. A pergő akció közben egyszer-egyszer egy fal vagy oszlop „jótékonyan" eltakarja a főhőst, és néha annyira rángat a kép, hogy tengeribetegség elleni gyógyszert is csomagolhatnának a játék mellé. Gandalf irányítása közben furcsa, teleportáláshoz hasonló, roppant módon zavaró jelenségekkel is találkoztam. Két pályán még az is előfordult, hogy a rám rontó ellenfelek rendszeresen eltűntek, mielőtt elértek volna, és akadály nélkül kellett végigrohannom a részen. Végezetül szépséghiba, hogy a játék tele van a konzolokra (konkrétan a Playstation 2-re) utaló jelzésekkel és megjegyzésekkel, például hogy a folytatáshoz nyomjuk meg a háromszög alakú gombot, vagy mentés közben ne vegyük ki a memóriakártyát. Remélhetőleg ezek a dolgok pusztán a tesztelésre kapott béta verzió gyerekbetegségei, amelyek a kiadásra szánt játékban már ki lesznek javítva. Bár ha benne maradnak, az se olyan nagy tragédia!

Összességében elmondható, hogy egy jól kivitelezett akcióprogram a LOTR. A kalandrész ugyan kicsit bugyutára sikeredett, és szerintem feleslegesen vontatottá teszi a játék indulását, az utána következő akció bőven kárpótol mindezért. Ajánlom mindenkinek, akinek tetszett a Gyűrűk ura története, és nem fél egy kis akciótól. A játék egyébként nem túl nehéz, így aki könnyed szórakozást keres, az is megtalálhatja a számítását. Nekem tetszett, és ha legalább ilyen jó lesz a folytatás – mert remélem a filmmel párhuzamosan ez is készül – akkor biztos helye van a gépemen.

SzabFer

ÉRDEKESSÉGEK

Bár a filmipar csak a XXI. században tette mindenki számára ismertté, a történet maga már igencsak benne van a korban. J.R.R. Tolkien ugyanis már 1939-ben belekezdett az írásba, amely majdnem egy évtizedig tartott, majd amikor elkészült, az egészet átdolgozta, így nyomtatásban először 1954-ben jelent meg. Érdekes lehet az is, hogy a Gyűrűk Urának is van egy őse, nevezetesen az 1937-ben megjelent The Hobbit című írás. Tolkien elmondása szerint az egész ötlet egy véletlen, számára megmagyarázhatatlan módon jött elő.
Nyelvészprofesszorként egy alkalommal hatalmas mennyiségű dolgozatot kellett kijavítania. Aki javított már ilyet, az biztos tudja, rendkívül idegtépő munka ez. Miközben a hallgatók írásait olvasta, hirtelen azon vette észre magát, hogy az egyik dolgozat teljesen üres oldalában gyönyörködik – szépségesnek látta a tiszta papírt a teleírt lapok után. Ekkor hirtelen ötlettől vezérelve, szinte akaratlanul írta rá a következő sort: „Volt egyszer egy földbe vájt lyuk, abban élt egy hobbit". Aztán elgondolkozott: mi az a Hobbit? És miért él egy lyukban? Ez indította el aztán azon az úton, melynek gyümölcsét mind a mai napig élvezhetjük.

MINIMUM CONFIG: 128 MB RAM, PIII 800 MHz, 3D kártya
JAVASLAT: 256 MB vagy több RAM, magasabb felbontáson erősebb proci és videokártya.

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Heavy Metal F.a.k.k. 2	American McGee`s Alice
Nincs	Nincs	80%	89%

- \+ Pergő akció
- \+ Gyűrűk Ura feeling
- \+ Közelharc jó megvalósítása
- \- Lehetne hosszabb is
- \- Apróbb bugok

88%

DREAMCATCHER INTERACTIVE
ARXEL TRIBE
RING2.ARXELTRIBE.COM
AZ ÁR NEM ISMERT

RING II

Wagneri alapokon nyugvó interaktív mese, ami akár jó is lehetne.

Úgy látom csak hárman vagytok, nincs valahol a közelben még pár társatok?

Komoly gondban voltam a cikk megírásának idején, ugyanis szégyen vagy nem, de az operák területén nem vagyok túlságosan járatos. Így amikor megtudtam, hogy a kezeim közé került játék a Wagner által szerzett "A Nibelung gyűrűje" című tetralógiáján alapul, először csak megvontam a vállam: na és?
Menet közben azonban elég hamar kiderült, hogy ahhoz, hogy értékelni tudjam a játékot, nem árt egy kis kutatás az operák területén. Némi keresgélés után megtudtam, hogy a nevezett művet – zenéjét és szövegét egyaránt – a mester jó harminc éven keresztül írta, és a grandiózus opera előadásához 4 teljes estére van szükség, kicsit más szemmel kezdtem tekinteni a 2 CD-n terpeszkedő játékot.

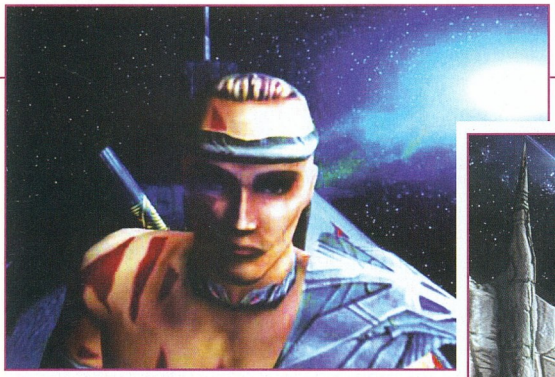
Kezdjük a technikai részletekkel. A játék grafikai megjelenése igen színvonalas. A történet előre renderelt háttérképeken játszódik, amelyekből nagyon jó hangulat árad. A törpe kovács sötét, vörösen izzó tónusokban gazdag műhelye után igazán felemelő élmény kiszabadulni az erdőbe, ahol a napfényben szálldogáló pillangók segítenek beleélni magunkat a főhős – egy rabszolga kisfiú, akik kezdetben még a saját nevét sem tudja – szerepébe. Az aláfestést nyújtó muzsika illetve a hangeffektek nagyon jól illenek a képen látható helyszínekhez, így erre sem lehet egy szavam sem. A szereplők hangja is nagyon szépre sikeredett, és külön öröm, hogy minden szöveg megjelenik feliratok formájában is, hogy véletlenül se maradjunk le semmiről.
A játékban megjelenő 24 féle karakter (istenek, sárkányok, hősök stb.) már valós időben renderelt, 3 dimenziós figurák, akik megjelenésükben jól beleillenek a környezetükbe. Itt azonban már meg kell jegyeznem, hogy a főhős irányítása és mozgása a gyönyörű hátterekben már nem sikerült ennyire tökéletesre. Sokszor egyszerűen csak abból találhatjuk ki a helyes útirányt, hogy a karakter nem tud továbbmozogni bizonyos irányban, függetlenül attól, hogy semmilyen akadály nincs előtte. A szereplő számára tehát nem a helyszínen lévő objektumok jelentenek akadályt (mondjuk egy szikla, egy fa vagy valami más tárgy), hanem a programozók döntöttek úgy, hogy arra nem mehetünk és kész, függetlenül attól, hogy ugyanolyan füves rétet látunk ott is. Nem egyszer kell így "végigtapogatózni" a képernyőn, hogy vajon merre is van a továbbvezető út.
A végigjátszás során jó félórányi átvezető filmmel is találkozhatunk. Meglepő lehet ugyan, de az átvezető klippek minősége néhol rosszabb, mint magáé a játéké. Például az indító film számomra megdöbbentően csúnyára sikeredett, első látásra jó pár évvel ezelőtti játékok animációi jutottak eszembe. Mindez nagyon furcsa annak ismeretében, amit magáról a játékról már előzőleg leírtam.

A megjelenítés után nézzük a játékmenetet. Ha kategóriába kellene sorolni a programot, akkor valahol a kaland, logikai és ügyességi játékok közti határmezsgyén helyezkedik el, de megítélésem szerint egyikben sem jeleskedik igazán. Nézzük csak, miért? Egy jó kalandjátéknak mindenekelőtt érdekfeszítő története kell, hogy legyen. Nem

A GYŰRŰ

A sztori maga a germán-skandináv mitológia Szigfrid (Szigurd) mondakörét dolgozza fel, mely a skandináv Edda-énekekben, a Nibelung-énekben és a közép-felnémet epikus költészetben (Der hördende Siegfrid) is megtalálható. A sztori alapja egy varázserejű aranyrög, mely birtokosának hatalmat ad a világ felett. Ezt három sellő őrzi a Rajna mélyén, mígnem egy nibelung ellopja azt, és gyűrűt készít belőle, mellyel népét uralma alá vonja. Ezt aztán Wotan megszerzi, hogy ajándékba adja a Valhallát építő két óriásnak. Innentől kezdve aztán bonyolódik a sztori, míg végül az istenek otthona is a lángok martalékává válik. Ez volt az a monda, melyet a butácska gyerekmesék helyett egy Tolkien nevű angol nyelvtudós professzor kislányának esténként mesélni kezdett, majd elkezdett csiszolni, és megírta belőle a világirodalom egyik legnagyszerűbb művét...

}{redenc



hátrányos egy játékosnak, ha tudja mi a célja, miért kell küzdenie, és egyáltalán, miről is szól a történet. Sajnos a Ring II. esetében a bevezetőből szinte semmit nem lehet megtudni, és ha valaki nem ismeri az alapművet, az bizony sokszor érezheti úgy, hogy fogalma sincs, miért küzd. Ez pedig már rögtön az elején unalmassá és érdektelenné teheti a játékot. Ezért számomra nem is volt meglepő, hogy a játék menüjében van egy story menüpont, ami pár szóban igyekszik elmagyarázni, mi is történt eddig.

Szintén hasznos lehet, ha a játékosnak van némi lehetősége formálni a történetet, akár csak azáltal, hogy beszélget a szereplőkkel, vagy bizonyos dolgokat más sorrendben tesz meg. Jelen esetben egyrészről minden dialógus előre meg van írva, és anélkül zajlik le, hogy a legcsekélyebb beleszólásunk lenne a beszélgetésekbe, másrészt minden pontosan csak egyféle – sokszor nem is logikus sorrendben hajtható végre. Példának okáért, amikor a játék elején fel kell másznunk egy fára, miért nem jó erre a célra egy kampóval ellátott kötél? A készítők szerint ugyanis erre a célra a kés a megfelelő eszköz, aminek a megszerzéséhez kell a kötelünket felhasználni…

Ha már az eszközökről van szó: mindig csak egyetlen tárgy lehet nálunk, amit a megfelelő helyen kell felhasználnunk. A felszedhető dolgok szerencsére villognak a képernyőn, és ahhoz, hogy megtaláljuk, hol is kell őket használni, annyi segítséget kapunk, hogyha megfelelő helyen állunk, akkor megjelenik egy kis ikon. Azt, hogy mit is kell az adott helyen alkalmaznunk, sok esetben próbálgatással kell eldöntenünk, és ha éppen nem a megfelelő tárgy van nálunk, akkor rohanhatunk vissza a másikért. Hogy miért nem lehetett egy minimális inventory-rendszert kitalálni, azt nem tudom, mindenesetre a játékidőt így sikerült valamelyest megnövelni. Ennek a tárgyhasználati koncepciónak köszönhetően viszont elveszik a felfedezés és a "jaj, rájöttem!" öröme, és egyszerű "kipróbálom, melyik a jó" játékká csökevényesedik.

Szintén nem túlságosan erre a játékstílusra jellemzőek az ügyességi részek sem. Különösen akkor nem, ha maga a játék motorja sem igazán alkalmas a főhős leheletfinom pozícionálgatására. Így átugrani egy szakadékon, vagy Tomb Raider módra átrohanni a felcsapkodó lángcsóvák között inkább csak szerencse és kitartás, mintsem reflexek vagy ügyesség kérdése. Azon kívül úgy gondolom, hogy egy kalandjátékban ilyesmire nincs is igazán szükség… A játékban szereplő fejtörők – például egy kapu tili-toli zárjának kinyitása – már szimpatikusabbak voltak, némelyiken egész jól el lehetett gondolkozni.

Összességében nekem elég negatív véleményem alakult ki a játékról. Az ötlet, hogy különféle stílusokat összevegyítsenek, mindenképpen pozitív, hiszen ez változatossá tehetné a programot, és új távlatokat nyithatna meg. Sajnos azonban a megfelelő arányokat nem sikerült eltalálni, így a végére egy "se ilyen, se olyan" program kerekedett ki, amely csak a kalandjátékot kedvelő közönség egy szűk rétegének jelenthet igazi csemegét.

SzabFer

A JÁTÉK

Az Arxel Tribe 1998-ban kezdte el az operairodalom egyik legmonumentálisabb darabjának, Richard Wagner A Nibelung gyűrűje c. tetralógiájának feldolgozását. Az első részben a "Rajna kincse" és a "Walkür", a mostaniban a "Siegfried" és az "Istenek alkonya" című opera került terítékre. A nem mindennapi ötlet mellé két nagy nevet sikerült megnyerni: Philippe Druille mestert, aki a kézzel festett háttereket készítette – ő volt "mellesleg" az Excalibur és a Rózsa neve művészeti vezetője és tervezője. (A Ring II mélyén egyébként a Casanova motorja, a Cinergy engine gondoskodik a megjelenítésről.) A másik nagy név a DECCA lemezkiadó, amely egyik leghíresebb felvételét adta át a fejlesztőknek, így a játék alatt a csodálatos wagneri muzsikát hazánk fia, Solti György vezényletével hallhatjuk. A játék 1998-ban elnyerte a rangos EMMA díjat a legjobb kalandjáték kategóriában.

}{redenc

MINIMUM CONFIG: PIII 600Mhz, 128MB RAM, 3D kártya
JAVASLAT: erősen javallott komolyabb mennyiségű RAM és gyorsabb processzor.

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Ring	Queen - The Eye
Demo	Nincs	74%	72%

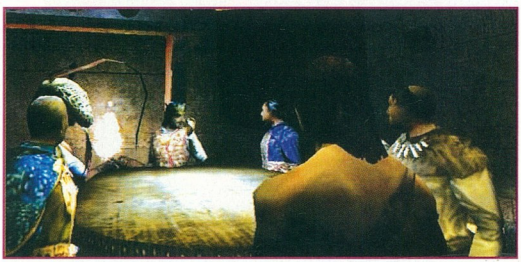
- \+ Egyedi téma
- \+ Művészi grafika és zene
- \+ Igyekszik változatos lenni
- \- Nem izgalmas
- \- Stílushoz nem illő játékelemek

65%

JOWOOD
ARKANE STUDIOS
WWW.ARXFATALIS-ONLINE.COM
10.990 FT

ARX FATALIS

Talán az Ultima Underworld harmadik részéhez van szerencsénk? Nem, ez valami egészen új: ez az Arx Fatalis.



Csörög a mobilja, szentatyám. Odafentről keresi valaki...

Gondolom, csak néhányan vannak, akik emlékeznek még az Ultima Underworld első két részére. Ám aki mégis, az arra is emlékszik, hogy utána mennyire vártuk a folytatást, de az csak nem érkezett meg. Most, lassan egy évtizedes homály után egy francia fejlesztőcsapatnak hála ismét átélhetjük azt az élményt, amit annak idején az Ultima Underworld-ben. Ugyanis itt az Arx Fatalis, ami ugyan nem hivatalosan, de mégis a várva várt harmadik résznek készült. Csak az a kérdés, hogy sikerül-e neki az elvárásoknak megfelelni ilyen nagy név után, mint az Ultima.

De hogy mit is takar az Arx Fatalis név? Talán a legnehezebben megvalósítható játékstílust képviseli, RPG alapú belsőnézetes játék. Igaz, elég hülyén hangzik a „belsőnézetes", de hisz a First Person Shooter azért mégsem a megfelelő beskatulyázás. Az utóbbi idők legjobb fantasy játéka, az Elder Scrolls 3 is ilyen volt, habár ott lehetett külső nézetre váltani, és a rendszer is más volt. Az Arx Fatalis viszont egy szinte teljesen lineáris pályaszerkezettel és történettel bír, ami mégis az FPS-ek sajátja.

Nézzük először, mivel is kezdődött a történet, ami a fantasy alapú játékoknál a legkritikusabb szemmel vizsgált szempont. „Kezdetben vala a napfényes Exosta nevű bolygó, amelynek dús legelőin állatok legeltek, a legelő állatokra vadállatok vadásztak, és a vadállatokat humanoid lények ejtették el. Mindaddig a napig békében és olykor-olykor háborúban éltek ezek a lények, míg egyszer a Nap alábukott a horizonton, s többé nem kelt fel. Az életösztön persze mindennél erősebb volt, így az élőlények leköltöztek a föld alá. Évek alatt a törpék barlangjáratait az emberek és más humanoid lények városokká formáltak, melyek közül a leghíresebb Arx városa."

A saját engine-nel készült intró megtekintése után egy új küldetést elindítva rögtön rájövünk, mit is foglal magába az RPG alapú játékmenet. Ugyanis egy egyszerű karakterlappal találjuk szembe magunkat. A négy fő tulajdonságon kívül (erő, ügyesség, állóképesség, intelligencia) kilenc képzettség vár rá, hogy a pontokat elosztogatva kialakítsuk saját karaktereket. Jó már az elején eldönteni, mivel is akarunk a játék során többet foglalkozni, és az azzal kapcsolatos képzettségekre rakjuk a legtöbb pontot. Ha nincs elképzelésünk, akkor van egy gyorsgenerálás mód, ami segít elosztani a pontokat. Mivel az Arx Fatalis-ban nincsenek választható kasztok, így teljes mértékben a képzettségek, és azok szintje határozza meg, mi is váljon karakterünkből. Miután elosztottuk a pontokat, még választhatunk négy kinézet közül, majd irány a kaland. A kezdet sajnos kissé sablonosra sikerült, vagyis egy börtönben kezdünk, minden emlék nélkül, amit már sok más játékban tapasztalhattunk. Ezután könnyedén kiszabadulva a cellából elkezdődnek föld alatti kalandjaink.

Az irányítás elsőre kicsit furcsa és bonyolult – az angol verzió már tartalmazza a patch-ben lévő változtatásokat, így a nagyobb hibák ki lettek javítva –, de némi gyakorlás után belejön az ember. Ami igazán szokatlan, az az, hogy alapesetben nincs az aktuális fegyver a kezünkben, hanem egy külön billentyűvel kell harci módra váltani. Ekkor minél tovább tartjuk le a bal gombot, annál nagyobbat tudunk ütni (ez nem jelenti azt, hogy feltétlenül nagyobbat is sebzünk, ha nem megfelelően találjuk el), és ha magas a közelharc képzettségünk, akkor az is ilyenkor nyilvánul meg különböző pluszok formájában, mint például a dupla

EAX UNIFIED 2.06

Az Arx Fatalis-ban megtaláljuk a Creative Eax Unified legújabb verzióját. Persze a kihasználásához kell egy megfelelő hangkártya, lehetőleg a legutóbbi driverrel. Az Unified automatikusan megkeresi az előző verziót, és lefordítja számára az ebben a verzióban lévő javításokat. Javultak a környezeti hangok hatásai, a visszaverődési és obstrukciós (dugulási) effektek is sokkal jobban szólnak.

sebzés. Miután leküzdöttünk egy-egy ellenfelet, átkutathatjuk a tetemet, egyéb tárgyak találásának reményében. Persze a harc nem ilyen egyszerű, hisz a lények AI-je nagyon jól el van találva. Ezt már rögtön az első goblin őrnél észrevehetjük, aki fel-alá járkálva cellánk előtt, minden általunk okozott zajra felkapja a fejét, majd amikor harcra kerül a sor, segítségért kiált a társainak. De még az olyan egyszerű állatok is, mint a patkányok, elég élethűen viselkednek, amikor látja, hogy nincs esélye ellenünk, elmenekül, és mi ostobán utána rohanunk, miközben csak a társaihoz szaladt vissza (sok lúd disznót győz). Szóval az AI tényleg remekül el van találva, és csak nagyon ritkán hibáznak az

találat bevitelét, miközben mi egy sarok mögött bujkálunk. De ha ez nem volna elég, akkor fegyvereinket és nyílvesszőinket különböző mérgekkel tehetjük még hatásosabbá, illetve bűvöléssel tudjuk erősebbé – és esetenként törhetetlenné – tenni őket. Ehhez a megfelelő varázslatokon túl különböző komponensekre is szükség van, mint mágikus kő stb. A mágiarendszer is igen sajátos az Arx Fatalis-ban, hisz itt a varázsláshoz a manán kívül rúnákra is szükség van. Ezekből összesen húsz van, amelyeket kombinálnunk kell ahhoz, hogy varázslat szülessen belőle. De hogy ne legyen mégse ilyen „egyszerű" a dolog, a varázslatok előhívásához egerünket kell segítségül hívni. Vagyis

Hihetetlen hangulatú RPG, gyönyörű környezetben, FPS nézetből

NPC-k, mint mikor megakadnak egy tárgyban, vagy órák hosszat képesek egy falnak menni, de ezek nagyon ritka esetek.

Harcolni kétféle módon tudunk: vagy varázslatokkal, vagy pedig fegyverekkel. Az utóbbiak közül pedig igazi élvezetet nyújt a távolsági fegyverek használata (nem annyira nehézkes, mint a Thief-ben volt). Célzásnál automatikusan ráközelít a célpontra, megkönnyítve így a végzetes

amolyan Black&White módra az egérrel kell a „levegőbe" rajzolni a rúnákat, hogy a varázslat életre keljen. Persze mondhatnánk, hogy harc közben ez elég nehéz lehet, ezért a készítők megadták a lehetőséget, hogy gyorshívó gombra állítsunk három varázslatot (nem túl sok). A rúnáknak nem csak egyszerű jeleik, hanem jelentésük is van. Egy mágikus lövedék varázslathoz például az Aam és Taar rúnákra van szükség, amelyből az Aam a „teremt"

Ilyen ronda metlahitpadlót az otthoni tömlöcökben se látni.

és a Taar a „lövedék". A mágiának összesen tíz köre van, és mindegyik körben négy-négy varázslat foglal helyet.

A fegyverek és más tárgyak, mint minden rendes RPG-s játékban, itt is romlanak, azaz fokozatosan javítanunk kell őket. Ezt tehetjük mi magunk is, amit a javítás képzettség szintje befolyásol, hogy mennyire sikerül jól. De az ilyen egyszerű dolgok mellett, mint a tárgyak javítása, igazán csak a mi fantáziánkra van bízva, mit akarunk tenni. Például némi liszt és víz segítségével sütőben kenyeret süthetünk, ám ha ehhez almát is teszünk, akkor almás pite lesz belőle, illetve akár meg is mérgezhetjük ezeket az ételeket, hogy később odaadjuk azt egy jóhiszemű ellenfélnek. Különböző komponensekkel és italokkal pedig – megfelelően magas képzettséggel – akár láthatatlanná tévő, manatöltő és méregsemlegesítő italokat tudunk készíteni. Emellett számtalan dolgot tehetünk az Arx Fatalis-ban, ilyen téren is elég nagy szabadságot kaptunk a készítőktől. Egyetlen hátrány a tárgyak és képzettségek összefüggésében, hogy egy-egy varázstárgy azonosítását nem tudjuk addig elvégezni, amíg nincs megfelelően magas képzettségünk hozzá. Ez persze reális, de annak a tükrében, hogy milyen nehezen fejlődhetünk, elég sokat kell hát várnunk, mire

BOGARAK AVAGY A BUGOK

Amikor a német és francia verzió megjelent, a játékban számtalan igen komoly bug volt. A legidegesítőbb persze, mikor minden szó nélkül kilépett az asztalra, ilyenkor persze a sűrű mentés jól jön, de a problémát nem oldja meg. Az azóta megjelent új patch (1.13) már kijavítja a legtöbb hibát és az irányításban lévő nehézségeket. Az amerikai verzió – mivel később jelent meg – szerencsére már tartalmazza az ebbe a patch-be belefoglalt javításokat.

megtudjuk, milyen tárgyat hordozunk magunkkal.

A sokrétű tevékenység mellett sajnos a készítők nem fordítottak olyan nagy hangsúlyt a párbeszédekre. Tehát amikor beszélgetünk egy karakterrel, nincs lehetőség többféle válaszra, mint más RPG-s játékban, így itt a játék kicsit vesztett az interaktivitásából. Ettől függetlenül tárgyakat használhatunk a szereplőkön, ami ezután különböző eseményeket von maga után, vagy megtámad minket, vagy éppen egy új küldetést kapunk. Ez így egy kicsit kalandjátékra emlékeztet, ott kell a tárgyakkal kombinálni a szereplőkön, hogy kiderüljenek a dolgok. A másik nagy hibája a játéknak a napló hiányossága és egyszerűsége. Itt találjuk a karakterlapot, a varázskönyvet a meglévő rúnákkal, valamint a különböző feljegyzéseket és az autotérképet is. A feljegyzéseknél sajnos nem található a küldetések úgymond leegyszerűsített pár mondatos leírása, és a térképen nem láthatóak a házak és várak falai, ráadásul saját jelzéseket és feljegyzéseket sem készíthetünk.

Sok mindenről szó esett már, de a grafikáról még nem. A játék engine-je a 640x480-as 16 bitestől egészen az 1600x1200-as 32 bites felbontást támogatja, ami elég jónak mondható. Természetesen aki rendelkezik GeForce 3 vagy 4 Ti-vel, annak még nagyobb élményben lesz része a játék során. De akinek nincs, az se szomorkodjon, mert az Arx így is nagyon szépen néz ki. A maga középkori hangulatával, atmoszférikus barlangjaival, Arx gyönyörű és sötét városával – és persze a fantáziadús lényeket se hagyjuk ki, hisz azok is remekül ki vannak dolgozva. Ahogy a misztikus ködbe burkolózó kriptában mászkálva mindenfelől élőholtak hangját haljuk, az embert kirázza a hideg. Ehhez persze nagy segítséget nyújt egy EAX-ot támogató hangkártya is. Ugyanis az Arx Fatalis hangjainak térhatása messze a legjobb, amit idáig játékban hallhattunk. A hangok kidolgozására is igen nagy hangsúlyt fektettek, hisz már a léptek zajából is rájöhetünk, milyen lényről van is szó. De a lehulló vízcseppek és a szél hangja is igen realisztikusra sikerült. Ami hiányozhat elsőre, az a zene, az ugyanis nincs az Arx-ban, de ha kicsit jobban odafigyelünk, és elmélyülünk a háttérzajokban, akkor egy idő után nem is fog hiányozni.

Tehát vonjuk le a konklúziót; vagyis az Arx Fatalis egy nagyon jó játék, de… Ez is az a tipikus eset, amikor néhány apró változtatással és a hiányosságok kiküszöbölésével egy szinte tökéletes játék készülhetett volna. Szerencsére a történetben előforduló csavarások és a tulajdonképpeni összhatás kárpótol ezekért a dolgokért, és sok kellemes órát fog szerezni a stílust kedvelőknek. Néhány tekintetben azért mégis követendő példának számít az Arx, ami főleg az AI-ra és a hangokra értendő, hisz igen, így is meg lehet alkotni egy játékot.

Crowie

JOWOOD

A német illetőségű cég, a Jowood feltörni látszik a nagy nevek közé. A kiadóvállalat azért biztosra megy, hisz nem kisebb neveket vállalt el kiadni – a cikkben szereplőn kívül –, mint a Gothic 2, az Archangel és az Aquanox második részének is titulált Aquanox: Revelation. De mielőtt úgy tűnne, hogy a cég inkább a fantasy-akció-játékok felé húzna, részt vállalnak a stratégia és szimulátoros játékok színterén is. Internetcím: www.jowood.com

Csapjad le… a biztosítékot… Sanyi!

MINIMUM CONFIG: Pentium III 500 MHz, 64 MB RAM, 16 MB-os 3D-s videókártya, 750 MB HDD
JAVASLAT: Pentium III 900 MHz, 256 MB RAM, 32 MB-os 3D-s videókártya (GeForce 3)

DVD kapcsolat: Nincs

Multiplayer: Nincs

Morrowind Pc.Games - 2002/07 - 92%

Gothic Pc.Games - 2002/02 - 91%

- \+ Jó grafika, remek hangulat
- \+ Hihetetlen jó EAX hatás
- \+ Karakterfejlesztési rendszer
- – Hosszú töltési idő
- – Rengeteg bug

85%

Minden nap 20 órától a Minimax után

CONSOLE GAMES

ISMERD MEG
A LEGÚJABB JÁTÉKOKAT!

FOCUS

TRÜKKÖK A LEGNÉPSZERŰBB
SZOFTVEREK LEJÁTSZÁSÁHOZ

GAMEZ

PC-S JÁTÉK ÚJDONSÁGOK

MOSAIC

ZENE, DVD, AUTÓ, FILM, SPORT –
FRISS HÍREK A SITE-OK VILÁGÁBÓL

68

FIFA SOCCER 2003
A FIFA sorozat legújabb része minden várakozásunkat felülmúlta... az EA Sports ismét kitett magáért

SZIM/SPORT

Elképesztően bőséges felhozatalunktól nem is venném most el a helyet holmi bevezetővel... ☺

TARTALOM

61 | CRASHDAY
Emlékszik még valaki a Stunts-ra? 2003-ban a műfaj feltámad, éppen a CrashDay-nek köszönhetően.

62 | STAR TREK: STARFLEET COMMAND III
Alaposan megnyúztuk a Star Trek legújabb részének bétaverzióját.

64 | MICROSOFT COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3: BATTLE FOR EUROPE
A Harmadik birodalom titkos fegyverei csapnak össze a szövetségesek sugárhajtású masináival...

66 | NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2
Az NFS következő részében a legújabb autócsodákkal repeszthetünk, miközben a civil forgalommal és a rendőrséggel is meggyűlik a bajunk.

68 | FIFA SOCCER 2003
Mi a különbség a FIFA-sorozat és valaha között? Hogy a FIFA-sorozat most jobb, mint valaha!!

70 | WWE RAW
Teltházas arénák, tomboló tömeg, fantasztikus hangulat - ez a pankráció, Amerika egyik legnépszerűbb szórakozása.

72 | SPEED CHALLENGE: JACQUES VILLENEUVE'S RACING VISION
Jacques Villeneuve megálmodta a jövő tökéletes, szerelőktől és bokszkiállásoktól mentes autóversenyét.

74 | LINKS 2003
Megérkezett a golfjátékok eladási listájának élén álló Links sorozat legújabb epizódja.

75 | FILA WORLD TOUR TENNIS
Világméretű tenisztúra egzotikus helyszínekkel, de harmadosztályú ellátással.

ELŐREJELZÉS

Tiger Woods PGA Tour 2003 PC	2002/11	Electronic Arts
TOCA Race Driver	2002/11	Codemasters
Total Immersion Racing	2002/11	Empire
Xpand Rally	2002/11	Techland
Drome Racers	2002/12	Electronic Arts
IL-2: The Forgotten Battles	2003/01	Ubi Soft
Championship Manager 4	2003/02	EIDOS Interactive
Nascar Racing 2003	2003/02	Vivendi
Lock On: Modern Air Combat	2003/03	Ubi Soft
Mercedes-Benz World Racing	2003/03	TDK Mediactive

TOPLISTA

1. FIFA Soccer 2003	Electronic Arts
2. NHL 2003	Electronic Arts
3. Need for Speed: Hot Pursuit 2	Electronic Arts
4. Colin McRae Rally 2	Codemasters
5. MS Train Simulator	Microsoft
6. Grand Prix 3	Infogrames
7. WWE RAW	THQ
8. Total Club Manager 2003	Electronic Arts
9. Links 2003	Microsoft
10. Virtua Tennis	Empire

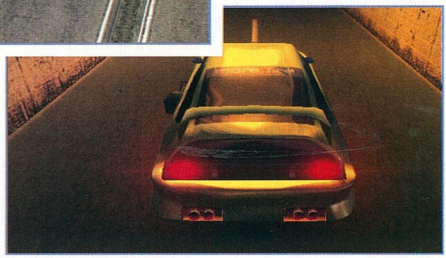
MÉG NINCS
MOON BYTE
WWW.MOONBYTE.DE
2003. II. NEGYEDÉV

CRASHDAY

Éktelen, féktelen, mértéktelen - sikergyanús német versenyjáték várható a Stunts és a Carmageddon ötvözéséből.

A múlt hónap folyamán tűnt fel a neten az első mozgóképsor a Crashday című játékból, amire rögtön rácuppantunk JuliuS komámmal, és azóta napjában többször is igen nagy ingerenciát érzünk arra, hogy ezt újra és újra megnézzük. Ennek igen egyszerű oka van: a két és fél perces videó minden eddig látottat überel, és olyan szabadságérzetünk támadhat utána, amit eddig igen kevés játékban volt szerencsénk megtapasztalni. Természetesen egy emberként vetődtünk rá a német srácok elérhetőségeire, hogy kikönyörögjük tőlük a féltve őrzött augusztusi pre-alfát, ám ezt jobban féltették a saját gyermekünknél is, így kénytelenek voltunk az elmondott információkra hivatkozni akkor, amikor összeállítottunk az alábbi kis feature listát.

Akik emlékeznek még a jó nevű Hercules monitorokra, és arra a korszakra, amikor a PC-k számozása még oly módon alakult, hogy 286, 386 – akkor bizonyára nem lesz ismeretlen a Stunts című játék neve sem. A szó szerinti fordításban „kaszkadőrök" néven futó játékban nem kellett mást csinálnunk, mint akkori csúcs autókkal egy általunk készített pályán nyaktörő mutatványokat bemutatnunk, vagy egyáltalában túlélnünk egy-egy gyilkos kanyarkombinációt. Nos, a Moon Byte csapata 2003-ban – több mint 10 évvel az eredeti játék megjelenése után – ezt szeretné piacra dobni, természetesen modernizált változatban.



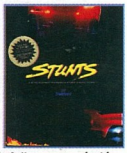
A Crashday lényege a lélegzetelállító mutatványok bemutatása, a kocsink porrá zúzása, más játékosok halálra ijesztése, adrenalin szintünk maximumon tartása lesz. Ehhez természetesen teljes értékű mozgásszabadságot kapunk a pályán – értsd ezt úgy, hogy játékmódonként változóan, oda és akkor megyünk, amikor ehhez nekünk kényünk-kedvünk lesz.

A 12 irányítható autót mind-mind realisztikus és állítólag áll-leesős fizikával látják el, amiket tovább tuningolhatunk, sőt (akció fanok figyelem!) – fegyverekkel aggathatjuk fel őket. Ez utóbbit egyébként opcionálisan találhatjuk a játékban, tehát azok akik úgy vélekednek, hogy autóversenyben mégsem dukál ilyen eszköz, azoknak sem kell csalódniuk. A német készítők igyekeznek minden létező igényt kielégíteni, így a játék fejlesztésénél elsődleges szempont a játék bővíthetősége – a későbbi kiegészítő lemezek, illetve a megjelenés után a rajongók által vélhetően legyártott pályák, autók, és tereptárgyak könnyen belepasszinthatóak lesznek az eredeti játékba.

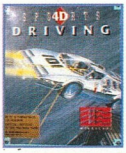
A cikk vége felé zárszóként ajánlanám megtekintésre a DVD korongunkon található közel 40 MB-os animációt, illetve az önmagát futtató demót, ami még tavaly készült ugyan, de már abból is sejteni lehet, hogy milyen minőségű anyagra kell felkészülnünk - merthogy a Crashday nagyot fog szólni, az holtbiztos.

Bagó Péter

„RÉGI SZTÁNCCOK"



Érdekes anomáliák kavarognak a Stunts című játék körül, amit 1990-ben jelentetett meg a Brøderbund, a Distinctive Software fejlesztésében. A csapat a korábbi Test Drive szériát fejlesztette, és lényegében egy pályatervezős, és azon végighaladós játék volt. Igen ám, csakhogy majdhogynem teljes mértékben ezzel megegyező programmal jelentkezett a DSI fejlesztőcsapata a Mindscape kiadásában, ugyanabban az évben – csak immáron Sports 4D Driving néven. Az eltérés mindösszesen néhány pályarészlet különbözőségében merült ki, ám, hogy ennek az ipari kémkedés, vagy esetleg más oka lehetett, arra mind a mai napig nem sikerült választ kapni. Néha igazán érdekes dolgokra képes ez a játékfejlesztői ipar...



ACTIVISION
TALDREN
GAMING.STARTREK.COM/GAMES/SFC3
AZ ÁR NEM ISMERT

STAR TREK STARFLEET COMMAND III

Minden ellenállás használat! A Bridge Commander után visszatérünk a külső kameraállásra, hogy levezényeljünk néhány 'Űrtaligás' köntösbe bujtatott űrcsatát...

MI IS AZ A STAR TREK?

A világ számos nyelvére lefordították, 9 film (nemsokára jön a Nemesis – a játékban már felhasználták a forgatókönyvét!), több mint 40 millió eladott könyv, és egy életérzés, ami túlmutat a minket behálózó szappanoperákon... Amúgy a Star Trek története 1964-ig nyúlik vissza, akkor készült a The Cage, - az NBC-nek szánt pilot (próbavetítés sorozatok előtt). Állítólag túl elgondolkodtató volt, így Gene Roddenberrynek két évébe telt, hogy elindulhasson a sorozat, amely aztán három évig futott. Egymillió tiltakozó levelet vitt be a posta az NBC-hez a leállítás miatt, '72-ben aztán össznépi gyűlést is tartottak. Akkora volt a rajongás, hogy a NASA kísérleti repülőgépét a nagy nyomás miatt Enterprise-ra kellett keresztelni. Négy mozifilm készült el, amíg 1987-ben Jean-Luc Picarddal elkezdődött a The Next Generation. 1991-ben meghal Roddenberry, de a show nem állhat meg, jött a következő sorozat a DS9 (Deep Space Nine), majd megjelenik az első női kapitány, Kathryn Janeway a Voyagerrel.

Ahogy a Ferengi vagyongyűjtés 22. szabálya kimondja, mármint „A bölcs meghallja a hasznot a szélben", úgy hallotta meg az idők szavát a Taldren, mikor az első részből elsuvasztott 600 000 kópia azt suttogta, hogy latinum ide vagy oda, dollárok csengenek az égből, ha még néhány kanyart levág a PC-k világában a Csillagflotta. Így történt, hogy a kínai piac legelvetemültebb használati útmutatóját irányelvnek valló kezelőfelület sem mentette meg a további pusztulástól a romulán és klingon hajókat, bár a második rész és a küldetéselemezből stand-alone produktummá kristályosodott Orion Pirates a bukta és a haszon közti keskeny sávon csak a Star Trek címkével tudott teret váltani.

A harmadik rész a The Next Generation végén játszódik, a föderáció-klingon szövetség a virágkorát éli, az alfa-kvadránsban épp klingon harci bázis épül, amire a romulánok szokás szerint nagyon, de nagyon kíváncsiak. A borgok sem pihiznek, szorgos nano-szondáik a vadiúj Dynaverselll – jobb kommunikáció, kevesebb csalás – online univerzumban hódíthatnak. Éltes Trekkencsek (bocsi ;-)) Pickard kapitány útmutatását követve a Föderáció legszebb hajóosztályaival, úgymint a Defiant, Sovereign, Galaxy, Intrepid stb. találkozhatnak, igaz első megbízatásainkat még csak egy gyengécske Norway osztályú fregatton

töltjük ki. A bázisokra visszatérve a számos mellékszálnak felfogható határmenti vita, és a szállítóhajók védelmezése nyomán degeszre tömött presztízs-bukszával válthatunk erősebb típusokra, addig is élvezzük a fejlesztők leghasznosabb újítását, amelynek nyomán a fegyverzet, a pajzs, és a különböző alrendszerek modernebb változataival frissíthető a konfiguráció, némi megkötéssel, hogy a Norwayból, azért ne lehessen Defiantot csinálni. A kvantum-torpedókra, tachyon-sugárzóra, és az álcázott hajókat felfedő szkennerre nagy szükség lesz a romulán Raptor, vagy az ismertebb Warbird ellen, amely sajátos hadjáratában a fajtól megszokott fondorlatos eszközökkel igencsak bekavar a föderációs és klingon úrbe.

A szerepjáték szálon futó újítások a tisztikar fejlődését (lecserélhetőségét) hozták, a jó hajóorvos immár megfékezheti a zuhanó egészségügyi mutatókat, és a 18 sub-skill segítségével a taktikai tiszt komolyan kibontakozhat a vészhelyzeti procedúrákban, a pilota a kitérő manőverekben, míg a gépész a warp-technológia terén csillogtathatja új képességeit.

A kezelőfelület kuszált képét sikerült használható felületbe ötvözni, így a legelvetemültebb stratégia is egyszerűen kivitelezhető, a vonósugárral elkapott hajót az asztero-idára passzírozni alig néhány kattintás, emellett a javítás, a fegyverrendszerek kezelése, az alrendszerek becélzása, és a pajzs újrakonfigurálása szinte gyerekjáték.

A látványnál némi kárörömmel konstatáltam, hogy a Haegemonia, ha nem is fényévekkel, de öles léptékkel vezet az SCF3 előtt. Szépek ugyan az új csillagködök, az atmoszférával felruházott bolygók, és a DirectX 8.1-re frissített effekt-kavalkád, ez utóbbiból főleg a szivárgó plazma és a találatokat jelző becsapódás említhető, ám az igazán méretes hajók látványa, darabolása, valamint az egyetlen síkon mozgó ütközet erősen sínyli a Digital Reality hiányát.

Tika

MINIMUM CONFIG: PII 350MHZ, 64 MB RAM, DIRECTX 8.1 GRAFIKUSKÁRTYA 16 MB RAM-MAL, 650 MB HDD
JAVASLAT: 800 MHz-es proci, 128 MB RAM, legalább 32 MB-os videókártyával nem árt

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Battlecruise Millenium	Starfleet Command II
Nincs	LAN/INTERNET	PC.GAMES - 2002/02 - 78%	74%

- Három kampány
- Izgalmas hajóosztályok
- Fejleszthető alrendszerek
- "Egysíkú"
- Ütközésdetektor

86%

12 oldalas MAFIA szuperguide + fegyverek könyve

további végigjátszások:
Icewind Dale 2
AvsP 2: Primal Hunt
The Thing
Prisoner of War
Medieval: Total War
Neverwinter Nights

Teljes játékok
Főszerepben a fegyverek
Dark War II
Die or Kill
Entrance Gate

Elakadtál? Kérdésed lenne? Itt a segítség!
www.cdgames.hu

www. Iscomputer.hu
Több mint 2000 termék friss árával

Leadtek és ATI videókártyák
- a brutális teljesítményért
Epox és Soltek alaplapok
- a megbízhatóságért
Miro és Sony monitorok
- a gyönyörű képért
Ingyenes házhozszállítás Budapesten
- a kényelemért

LS Nyugati - 1067 Podmaniczky u. 29.
T/F : 311-5456 info@Iscomputer.hu
LS Újpest - 1042 Király u. 25.
T/F : 3700-631 kiraly@Iscomputer.hu

* komplett konfigurációk, Miro és Sony monitorok esetén

PCGAMES
PC-S JÁTÉKMAGAZIN

SZERKESZTŐKET ÉS CIKKÍRÓKAT KERESÜNK!

- Szeretnél éjjel-nappal a játékokkal foglalkozni?
- Naprakész vagy a legújabb infokban is?
- Nem jössz zavarba, ha egy régi programról van szó?
- Mindened a HW bütykölés és tuning?
- Netán még írói gyakorlatod is van?

Akkor ragadj billentyűzetet és írj nekünk egy bemutatkozó e-mailt!

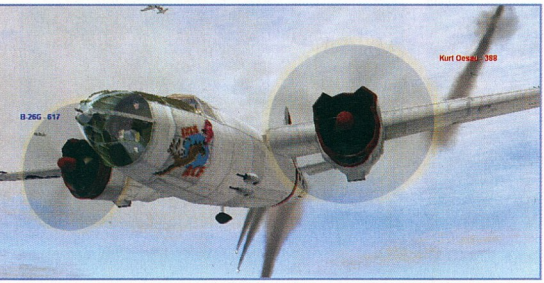
Gyere tartozz TE is a csapathoz!

- szerkesztoseg@pc.games.hu -

MICROSOFT
MICROSOFT
WWW.MICROSOFT.COM/GAMES/COMBATFS3
AZ ÁR NEM ISMERT

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3

A Harmadik birodalom titkos fegyverei csapnak össze a szövetségesek sugárhajtású masináival...



Mama kedvence bevetésre indul. A kombiné is korhű darab.

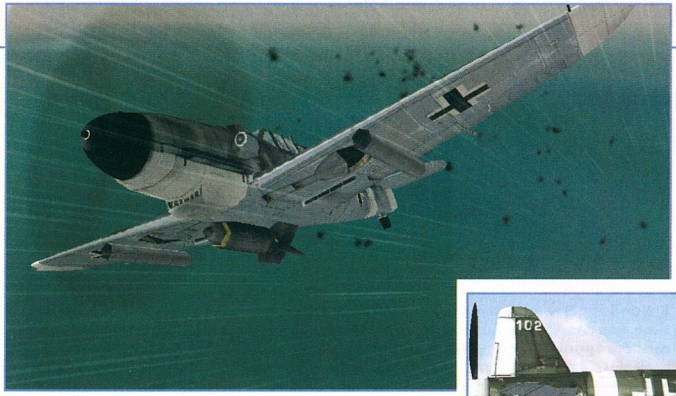
1945 áprilisában a Gotha-er Waggonfabrik gyárát elfoglaló amerikai katonák döbbenten álltak a hangárok bejáratánál, mintha egy pillanatra a távoli jövőbe repítette volna őket a történelem, a betonon négy denevérszárnyú félig elkészült, futurisztikus gép állt. A Go-229 két hajtóműves sugárhajtású vadászbombázó lenyűgöző látványához hasonló megdöbbenést csak a Dornier művekben lefoglalt tizenöt, elől-hátul légcsavaros romboló, a Hangyásznak vagy Nyílnak (Pfeil) becézett Do-335 keltett. Már régóta tudtak a pilóta nélküli fegyverrendszerekről, a V-1 szárnyas bomba, és a V-2 ballisztikus raketa létezéséről (a londoniak láttak eleget), de a repülőgép-építés terén, és a légvédelemben elért fejlődés teljesen letaglózta mind a szovjet, mind az angolszász vezérkart. Persze a döbbenet nem tartott sokáig, sietve összeszedték az irattárak adatait, a prototípusokért őrült versenyfutás kezdődött, és a még életben lévő német tudósok ára is igencsak felértékelődött. Sztálin nem kérdezett semmit, egyszerűen vagonra rakatott mindent, míg az USA a Paperclip (Gemkapocs) hadműveletben „csábította át" Werner von Braunt és társait... A kissé hosszúra nyúlt bevezetés oka a Microsoft vadonatúj üdvöskéje, amely lényegében azt a kérdést boncolgatja, hogy mi lett volna, ha a náci titkos fegyverek és a szövetséges sugárhajtású gépek nagyszámban rendelkezésre állnak, vajon változott volna-e a történelem?! Szakirodalomban nem precedens nélküli eset a felvetés kitárgyalása, mint ahogy a Lucas-Arts öskövülete, a Secret Weapons of the Luftwaffe is rámozdult már egyszer – még valamikor a múlt században – a témára. A lényeg, hogy azt az eseményt „ünnepeljük" most, amikor lóporszagot sosem szipákolt prototípusok esnek egymásnak, mint az emlegetett Dornier 335B-2, és a másik náci vadállat, a Gotha (Go 229A-0), vagy a Curtiss tolópropelleres csodamasinája, az Ascender, de beleszól még a játszmába a háború végét lekésző de Havilland Vampire, és a Lockheed Shooting Star-ja. A hagyományosabb légierőt képviselő korabeli kíséró és elfogó vadászok népes táborán kívül a három nemzet legjobb közepes bombázóinak belső terét is szemügyre vehetjük, sőt kifejezetten köréjük épített küldetéssorozattal reagálnak az ismerkedési hajlamra.

Talán egyesekben „déja vu" érzést gerjeszt, hogy visszatértünk az első rész színpadára, hisz jelen iromány tárgya a '43-tól fokozatosan növekvő szövetséges bombázóoffenzíva európai tényekedése lenne, ám egy erős „de" szóval megfricskázva az egészet, a dinamikusan változó hadjárat elkanyarodik a történelem kronológiájától. Így fordulhat elő, hogy a németek partra szállnak Angliában – nevetségesen hangzik, de mi más juthatna eszünkbe egy 'what if' szituációban ☺ –, és nem is kell hozzá más, csak jó néhány elbaltázott angol vagy amerikai küldetés (esetleg tündöklés német harci színekben), mert hogy a térképet átszelő frontvonal struktúrája a mi ténykedésünk legfőbb tükörképe. S e mezsgyén folyamatosan mazsolázhatsz a határvonal által kimetszett misszíókból, amelyek többnyire hangsúlyozottan alacsony magasságról történő bombavetéseket vezetnek elő a betüremkedő földi célpontok ellen.

A pilóta, eltérően a megszokottól, elkerülte a sablon „bevésem a nevem, és max lesz még egy fotográfiám" klisét, helyette a német és a két szövetséges oldalon ka-

ROSSZ HÚZÁS

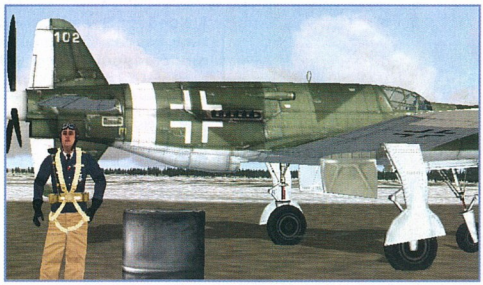
A Me-262 gyártását már '43 nyarától szorgalmazta Adolf Galland (vadászfegyvernem főnöke), ám Hitler a szövetséges inváziótól való félelmében a bombázókat preferálta, és miközben az üzemek ontották a Messzereket és a Focke-Wulfokat, addig Hitler vadászbombázós elmélete miatt még '44 májusában is csak alig 60 készült belőle. Bár a Commando Nowotny előbb alakult, a kegyvesztett Galland '45-ben létrehozott JV44 (Jagdverband 44) tisztán sugárhajtású vadász-százada lett a híresebb. Olyan ászok gyülekeztek itt, mint Gerhard Barkhorn (300), Heinz Bar (220), Walter Krupinski (197), gyakorlatilag a Luftwaffe legjobbjai, akik az utolsó pillanatokig harcoltak egy eleve vesztett ügyért...



raktert kell választani, mintha csak egy gyengébb RPG-ben partit indítanánk. Bombázó lesz a fiúnkból vagy vadászpilóta, kiöregedett zseni, netán zöldfülű újonc, és a három előredefiniált alap-embertípusból vajon melyikhez tartozik, csupán ennyi a döntésünk tárgya, de a később megszerzett tapasztalati pontokat a g-effekt tűrésére, távolabbi célpont azonosítására és az egészségi állapot javítására váltva beinthetünk a többi kollégának egy erős túlterheléssel kivitelezett fordulóban.

Az első felszállás eseményei korrektek, a gép kívül-belül megfelel a minőségi elvárásnak, a motorindítás jópofa – szakaszosan is kivitelezhető, aztán rávágva a gázt végre nem úgy fut a pályán, mintha zsinóron húznák, keményen taposni kell az oldalkormányt. A futómű kereke még pördül egyet-kettőt a levegőben, mielőtt behúzná a hidraulika, és irány a „térváltás" két navigációs pont között, hogy a lassan kirakosgatott földi textúrák gyorsan tovaszálljanak. Megérkezem a célpontként aposztrofált hajókonvojhoz, hátára fordítom a Typhoon-t, majd hasra húzva a botot 60-70 fokos szögben húzok a gusztustalan vízfelszín felé, a két bombát 100-150 méter magasságban elpottyantom, aztán emelem a gépet... Robbanás, és féloldalnyi részletezett meghibásodás-jelentés szalad át a képernyő tetején. Ez az én gépem, oszlik a homály, mikor hiába tekergetem a kart... Utolért a repeszhatás, hát nagyon gyanús, de azért még elgyönyörködöm a viharfelhők közt átszűrődő napfény sugaraiban, és megnézem kívülről, hogy mi roppantotta meg a madarat... Végül is nem hiányzik más, csak a farokrész. ;-)

A részletesen modellezett sérülések a csendes-óceáni második részből kavartak át ide, de a pilóta sebesülése és halála című műsor már új találmány, akárcsak az FS2002-ből átszökött fizikai ráhatásokat vizsgáló, és a repülési tulajdonságokat összegző kód-darab. Legközelebb már egy közepes bombázó, a Ju-88 volt a vizsgált példány, lövészállásaiba – akárcsak a Battle of Britain vagy



a Jane's AS esetén – itt is beletúrhat a felhasználó keze, a szállított torpedók pedig magukért beszélnek, apró irritáció, hogy az AI imád földközelben haladni. Ami nem csoda, ugyanis a felszín látványa tényleg lenyűgöző, minden nagyváros ismert vagy híres épületének jól kidolgozott makettje ott díszeleg odalenn.

A sugárhajtású gépek és a toló-, húzó-légcsavaros csodák repte-tésénél csupán egy dolog ugrott be: túl megbízhatóak. Persze szét is csaptam volna a winchesteren, ha 3-4 kill után bedurran a hajtómű, de némi örömmel tettem volna... ;-) A gázturbinák hangjai irtózatosak, frászt hozza az emberre a nagy sebességgel közvetlen közelben elhaladó gép zaja, a nyomjelző lövedékek füstcsíkjai piszkosul hiányoznak, akárcsak a komolyan gyengélkedő rádiózás hangulatfokozó elemei. A földi egységek szépek, bár a szimulációs jellegből adódóan bogárürülék méretnél csak a roncsunk mellett látjuk nagyobbnak őket – ami viszont nagyon ott van az élen, az az elpusztításuk után felcsapó robbanás. Ugyanilyen szépen halnak a repülők is, csak kicsit nehezebben...

Tika

Fúj, Billy! Nem kéne forszírozni ezt a pilóta-kérdést...

SZUPERFEGYVEREK:

A Holdra a V-2-ből kinyúló fejlesztés vitte fel az USA-t, és a hidegháború interkontinentális rakétáinak alapját is ez szolgáltatta. Az Öbölháborúban a Tomahawk cirkálórakéták az egykori V-1 másai, persze az elektronika (terepkövetés, GPS) már más bűne. A mai SAM légvédelmi fegyverek elődei már '45-ben megvoltak, a Henschel 297 rádióirányítású rakéta, a Wasserfall vagy az önálló rávezetésű Rheintochter csupán az utolsó simításokra várt a német laborokban. A siklóbomba, tv-vezérlés, huzalos irányítható-rakéták, a rádióhullám-nyalábot követő fegyverek mind-mind használatban, de legalábbis prototípus szinten léteztek a náci birodalomban, hihetetlen, de a mai intelligens bombák bármelyik tagja visszavezethető a titkos német kutatások közé.

MINIMUM CONFIG: PII 400MHz, 64 MB RAM, 16 MB-os DirectX 8.1 komp. 3D videókártya
JAVASLAT: 1 GHz proci, 512 MB RAM, izmos videókaresz...

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Jane's Attack Squadron	Strike Fighters
Nincs	LAN/INTERNET	PC.GAMES 2002/06 - 71%	PC.GAMES 2002/09- 75%

- What if küldetések
- Egzotikus gépek
- Gyönyörű kumuluszok
- Gyenge rádióforgalom
- Néhány hiányzó látványelem

88%

ELECTRONIC ARTS
ELECTRONIC ARTS
WWW.EA.COM/EAGAMES/OFFICIAL/NFS_HOTPURSUIT2/HOME.JSP
12.990 FT

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2

A Need for Speed következő részében a legújabb autócsodákkal repeszthetünk csodás tájakon átvezető közutakon, miközben a civil forgalommal és a rendőrséggel is meggyűlik a bajunk.

Figyeled, vazeg? Simán legyorsulom az árnyékomat!

Kétszázzal érkezem a cél elötti utolsó, mindent eldöntő kanyarba. A gázról le sem véve a lábam, a kézifékkel kocsim hátulját kissé megcsúsztatva teszem be az autót a fordulóba. Adrenalinszint a maximumon, az idő hirtelen kitágul: egy végtelennek tetsző pillanatig megszűnik a külvilág, csak én vagyok és az alattam tomboló lóerők. Az autórádióból dübörgő techno éppúgy nem jut el tudatomig, mint a faromra tapadó rendőrjárőrök vad szirénavijjogása. Tudom, hogy elég a legkisebb hiba, és üldözőim könyörtelenül leszoritanak az útról, esélyt adva vert helyzetben lévő ellenfeleimnek. Mégis érzem, nyerni fogok. Biztosan uralom a Lamborghini zabolátlan öserejét, a pályát pedig ismerem, mint a tenyeremet. Enyém lesz az elsőség! Hirtelen felgyorsulnak az események: feltűnik előttem a célvonal, fejemben dübörög a gépzene és a gépek zenéje. Ám e pillanatban vészjósló, monoton zúgás hatol át az országúti száguldás megszokott zajain. Hamarosan meg is pillantom az égen a rendőrségi helikoptert, mely rám vadászik. Robbanó hordók zuhannak az aszfaltra, egyik épp előttem landol. Döntenem kell: félrerántom a kormányt, letérve az ideális ívről, vagy egy kockázatos manőverrel megpróbálok elsiklani mellette. Idegpályáimon fénysebességgel terjednek az ingerek, de agyam leblokkol. Fékezés nélkül hajtok rá a végzetes akadályra. Az idő újra megáll. Kívülről látom magam a felrobbanó autóban, a kimerevedett kép körbeforog. Fülemben halkul a lüktetés, görcsös izmaim ellazulnak. Tudom, vesztettem, de nem vagyok boldogtalan. Megnyomom az Újraindítás gombot, hisz ez csak egy játék!

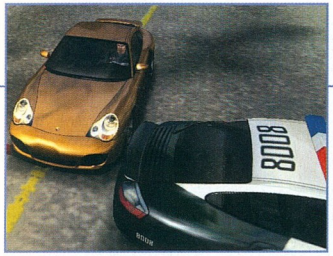
Sőt, JÁTÉK, csupa nagybetűvel. Az NFS sorozat darabjai mindig is a kiváló játékélményről és a magával ragadó versenyhangulatról voltak híresek, s nincs ez másképp most sem. A legújabb autócsodákkal repeszthetünk csodás tájakon átvezető közutakon, miközben a civil forgalommal és a rendőrséggel is meggyűlik a bajunk. Koncepcióját tekintve az új epizód visszanyúl a harmadik részhez (alcím: Hot Pursuit), és így különösen nagy hangsúlyt fektet a gyorshajtók és a hatóság macska-egér harcára.

Sajnos sok egyéb tekintetben is ragaszkodtak a készítők a '98-as elődhöz hagyományaihoz: akkor csak az elavultnak számító szoftver-renderrel, vagy a nem éppen elterjedt 12 megás gyorsítókártyákkal lehetett belső, műszerfalas nézetet előcsalni, most pedig teljesen kimaradt a cockpit a játékból. Pedig volt idő, mikor az NFS név egyet jelentett az igényesen kidolgozott kocsibensőkkel, így gondolom nem csak én fájlalom rendkívüli módon ezt a visszalépést. Régen az autók egyáltalán nem törtek, aztán a későbbi részekben már rendesen amortizálhattuk a gépeket. Most valami félmegoldásként minimális deformálódás elérhető, de ezzel együtt is nagyon kezdetleges a rongálódások kezelése, a menettulajdonságokat nemigen befolyásolják a sérülések. A harmadik részben éjszaka és különféle időjárási körülmények közt is versenyezhettünk, ezúttal erről szó sincs. Mintha a készítőknek nem lett volna elég idejük a tőlük megszokott tartalmi gazdagság elérésére, holott immár két éve, hogy a legutóbbi rész (Porsche Unleashed) megjelent. Ezt mutatja a javítgatós-tuningolgatós karrier-mód hiánya is, amitől még „konzolosabb" érzést kelt a játék (ezúttal a szó negatív értelmében).

Mindazonáltal kár lenne temetni a HP2-t, hisz bizonyos vonásai még most is egyedülállóak: ilyen

AMIT VEZETHETÜNK

Íme a minden bizonnyal sokakat érdeklő autócsodák, melyekkel a játékban repeszthetünk:
Opel Speedster, Vauxhall VX220, Lotus Elise, McLaren F1 LM, McLaren F1, Ferrari F50, Mercedes CLK GTR, Lamborghini Murciélago, Porsche Carrera GT, Lamborghini Diablo 6.0, Ferrari 550, Aston Martin V12 Vanquish, Porsche 911 Turbo, Ferrari 360 Spider, Dodge Viper GTS, Corvette Z06, Mustang SVT Cobra, HSV GTS Coupé, BMW Z8, BMW M5, Jaguar XKR Coupe, Mercedes CL55 AMG, Ford T550
Na és a rendőrautók:
Ford Crown Victoria, Dodge Viper GTS, Porsche 911 Turbo, Lamborghini Diablo 6.0, Lamborghini Murciélago, Ford T550, BMW M5, HSV GTS Coupé, Mustang SVT Cobra R, Corvette Z06
Nem mondhatjátok, hogy nem tekintélyt parancsoló a felsorolás...



például a hihetetlenül széles autóválaszték. Összesen 23 sportkocsi és 10 rendőrségi jármű közül választhatunk, a típusok felsorolását a mellékelt boxban találhatjátok. A verdák kidolgozottsága minden igényt kielégítő, a legapróbb részletekre is ügyeltek a grafikusok. Arra azért felhívnám a figyelmet, hogy kizárólag csutkára vett vizuális beállítások mellett gyönyörködhetünk a játék igazi valójában, így például igen kellemetlenül érintett, mikor első gyors futamom alkalmával a régről ismert, álló gépeken gyönyörűen festő, ám mozgásnál nagyon illúzióromboló statikus tükröződések jelentek meg a kocsi fényezésén. Persze maximumra csavarva a látvány minőségét mindez másként fest, ám ebben az esetben a progi hardverigénye is jelentősen megnő. Végső soron igencsak komoly vasat kell a NFS alá tolni, hogy teljes pompájában élvezhessük a valóban igényes grafikát. Az autók mellett a pályák kidolgozottságára sem lehet panasz. Kellően változatosak, rengeteg tetszetős és kimunkált út menti objektummal, szép textúrázással és igényes hátterekkel. Jól néznek ki a speciális effektek is, a füst, a féknyomok, a szikrák amiket a földet érő alváz vagy a korlátnak csapott kasztni vet, a lehulló levelek vagy az úton lévő pocsolyák. A kamerák számát kissé keveseltem, összesen három külső és egy belső (utóbbi sajna nem műszerfalas ☹) nézet közül választhatunk. Van viszont két új effekt, egyik a „Jump Camera", mellyel az ugratásokat külső nézetből csodálhatjuk meg, másik pedig a „360° Camera", amely egyfajta Mátrix-hatás gyanánt kimerevíti, és körbeforgatja a képet érdekesebb akcióknál (rendőrkordon áttörése, ráfutás a tüskecsapdára vagy a robbanó hordóra). Nekem bejött mindkettő, akinek nem tetszenek, az ki is kapcsolhatja őket.

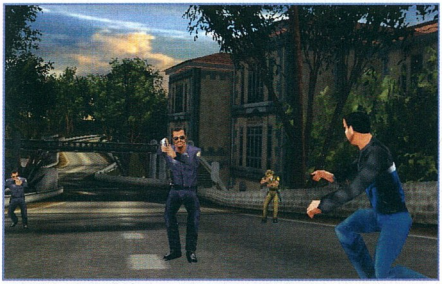
A helyszínek számát tekintve felemás képet kapunk. Összesen négy színtér van, ami nem vágja hanyatt az embert. Színterenként három pálya, ez korrekt. Viszont ezek között igen jelentős átfedések tapasztalhatók (tehát egyes útszakaszok többször is szerepelnek), ez már nem annyira jó. Versenyezhetünk viszont a pályákon visszafele és tükrözve is, megnégyszerezve számukat. Így végül oda jutunk, hogy a helyszínek mennyisége valahol 4 és 48 között van, mindenesetre elég nehezen meghatározható. Maradjunk annyiban, hogy többet is elviseltünk volna, de a szűkös készletből az okos tervezésnek és a nem teljesen lineáris felépítésnek (mellékutak, levágások) köszönhetően a maximumot hoztak ki a fiúk.

Ha az első körök után végre komolyabban is belekezdenénk a játékba, érdemes a Hot Pursuit vagy a Challange módot választanunk. Ezek egy-egy fastruktúrába szervezett küldetéssorozatot foglalnak magukba, ám míg előbbiben a rendőrség folytonos zaklatását is el kell viselnünk, utóbbiban kizárólag az egyre nehezedő futamokra kell koncentrálnunk. Többféle versenytípussal is találkozhatunk itt: egyszerű időfutam, verseny több ellenféllel, vagy kieséses küzdelem, ahol minden kör végén eliminálódik az utolsó helyezett. Ezeket egyébként Single Challenge módban is gyakorolhatjuk, ám itt a küldetések teljesítésével gyűjtött pontokból kell megvásárolnunk az újabb pályákat és kocsikat. Szintén ennél a pontnál nyílik lehetőségünk rendőrautó volánja mögé ülni: a „Be the Cop" módban végre mi kereshetjük meg a gyorshajtók életét, akár gumironcsoló útakadályokkal vagy helikopterről dobált robbanó hordókkal is. Mindezeket persze csak rádión kérhetjük, úgymint az erősítést is egy újabb járőrautó formájában.

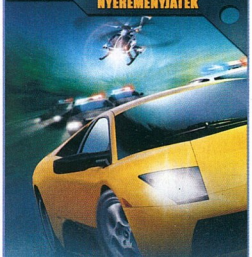
Ezeket a rádióüzeneteket persze akkor is halljuk, mikor minket üldöznek, így idejekorán fel tudunk készülni a zsernyákok trükkjeire. Mindamellett igen hangulatosak a párbeszédek a járőrök és a központ között, bár lehetnének kissé változatosabbak is. Ezzel együtt is csak dicséret illeti a játék hanghatásait éppúgy, mint zenéjét. Utóbbi változatosságát 20-nál is több pergő, stílusba vágó szám biztosítja.

Az NFS végső értékelésénél a legfőbb szempont, hogy oda tudott szögezni a monitor elé. Bár éreztem a hibáit, és kifejezetten idegesített némelyik, mégis megfogott a régi autóverseny-hangulat. Nem szimulátor, egyszerűen egy verseny. Ahol győznöm kell. Nem állhat az utamba holmi alattomos robbanóhordó! Hol is van a Restart gomb?

Immortal



NEED FOR SPEED
HOT PURSUIT 2
NYEREMÉNYJÁTÉK



Ha úgy gondolod, jól ismered a Need for Speed sorozatot, tedd próbára magad nyereményjátékunkban. Válaszolj az alábbi kérdéseinkre, és az ECOBIT Kft. felajánlásaként eredeti
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2
játékprogramokat nyerhetsz.

1. Az Electronic Arts melyik divíziója készítette a Hot Pursuit 2-t?
2. Mi volt a negyedik rész címe Európában?
3. Melyik autómárka játszotta a főszerepet az ötödik epizódban?
4. Szerepelt-e Lamborghini autó a Need for Speed első részében?

A megfejtéseket 2002. december 15-ig várjuk a PC.GAMES - NFS játék, 1325. Bp., Pf. 315 címre, a 114. oldalon található játékszelvénnyel együtt.

MINIMUM CONFIG: Pentium III 450Mhz, 16MB videokártya, 128MB RAM, 1.2GB HDD
JAVASLAT: PIII-800MHz, 32 megás videokártya, 256 mega RAM, vagy inkább még jobb teljes részletességhez

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	NFS: Porsche Unleashed	London Racer 2
Demo	LAN/INTERNET	90%	36%

- \+ A Hot Pursuit játékélménye
- \+ Széles autóválaszték
- \+ Szép grafika
- \- Kifejletlett részletek
- \- Törhetetlen autók

88%

ELECTRONIC ARTS
EA SPORTS
FIFA2003.EA.COM
12.990 FT

FIFA 2003

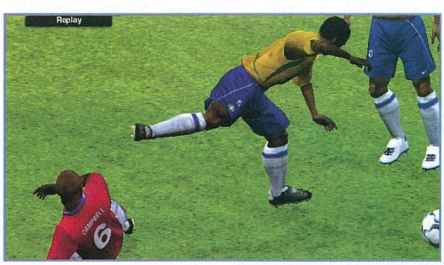
Mi a különbség a FIFA-sorozat és valaha között? Hogy a FIFA-sorozat most jobb, mint valaha!!

Pöccintsd csak el... maj' jól tökönrúglak!

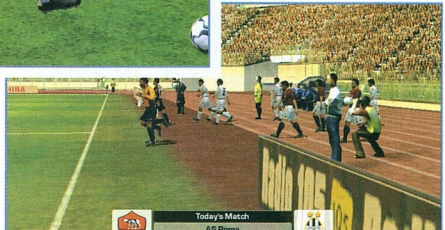
Vannak vissza-visszatérő nagy szerelmek, akik újra- és újra feltűnnek életünkben, lángra lobbantva azt a bizonyos teljesen soha ki nem alvó tüzet szívünkben. Ilyen nekem a FIFA sorozat is: emlékszem, mikor először találkoztunk, még 95-ben, és elfogott az ifjonti hév. Hosszú délutánokat töltöttünk együtt, gyerekes szenvedéllyel imádtam, és azt hittem, már szebb nem lehet. De jött 96, és olyan csodában volt részem, melyhez foghatót azóta sem sokszor éreztem. Majdnem 3D grafika, változtatható kameranézet, sem volt az elsőhöz fogható. Persze így is rengeteg örömöt szerzett nekem, és mindig vártam az őszt, hogy visszatérjen hozzám. Így volt ez idén is...

Ami először szembeötlött, hogy felszedett magára néhány megát. No nem bánkódtam, hogy immár 2 CD-n érkezett, nincs semmi bajom a telt formákkal, ha megfelelő tartalom tölti ki őket. Szerettem volna mihamarabb meggyőződni, hogy ezúttal erről van-e szó, így hát különösebb teketória nélkül, a viszontlátások szokásos köreit (install, setup) gyorsan letudva mindjárt a lényegre tértünk. Nos, nyugodtan állíthatom: csodás élményben volt részem! A FIFA varázsa elkapott, mint régen, és még e cikk begépelésének idejére is alig engedett el. No de mit is tud a 2003, ami ekkora hatást tett rám?

Először a belbecs kérdéskörét tárgyalnám, hiszen ezen a téren meglepően komoly változások tapasztalhatók. Azt gondoltam, hogy a világbajnoki epizód Air Play rendszere fog egy az egyben visszaköszönni, hiszen az EA Sports nem arról híres, hogy



kommentátor, aki ismeri a játékosok neveit, CD – mind-mind forradalmi újítások! Aztán évről-évre újra összejöttünk, de közben idősebb, megfontoltabb lettem, ő pedig egyre visszafogottabb, és – ha őszintén magamba néztem, el kell ismernem – egyre szürkébb. Hiába az új, szebb ruhák, a profibb összhatás, az érzés már sokévente teljes regenerációnak veti alá üdvöskéje szívét. Most pedig valami hasonló történt, az irányítási rendszer a meccsmotor megújulásával szoros összefüggésben egészen meglepő változásokon esett át. A legszembetűnőbb, hogy kevesebb gombra lesz szükségünk. Köszönhető ez annak, hogy végre a készítők ki merték hagyni a játék realitásának nem éppen kedvező dribble (csel) billentyűt. Ez kissé megnehezíti a helyzetünket, hiszen nem lesz oly egyszerű feladat lerázni magunkról az ellenfél játékosait, ugyanakkor növeli a meccsek valószínűségét. Szerencsére az új labdakezelési metódusnak köszönhetően mégis lehetőségünk nyílik borsot törni a védők orra alá. A hirtelen irányváltásokat ugyanis focistánk rendkívül finoman kimunkált módon hajtja végre: rálép a labdára vagy éppen átlépi azt, bedől, megállítja a játékszert, szóval úgy viselkedik, ahogy azt egy igazi labdarúgótól elvárhatjuk. Ezek a mozdulatok aztán nagyon szépen összefolyhatnak, és az eredmény akár eddig soha nem látott cselsorozat is lehet. Egyébként is rengeteg új mozgás van a játékban, melyekkel a látvány közelíti a TV közvetítések színvonalát. A támadások a „bemozdulás kérése"-gomb használatával rendkívül dinamikussá válhatnak, bár jobb lenne, ha társaink maguktól is aktívabbak lennének, nem kéne külön kérnünk a támogatást. Sajnos a sprint megvalósítása még mindig nem az igazi, ezért nehéz a széleken meglódulni. Ami viszont nagyon tetszett, az a szabadrúgások új rendszere, na-



ALLY MCCOIST

Született: 1962. szept. 24.
Posztja: csatár
Klubjai: St Johnstone (skót), Sunderland (angol), Rangers (skót), Kilmarnock (skót)

Ally McCoist neve az idők során szétválaszthatatlanná vált Glasgow Rangers-étől. Több mint 500-szor lépett pályára a klub színeiben, góljainak száma 300 fölött van. Ezzel a skót bajnokság örökös, utolérhetetlen gólkirálya az 54 válogatottságot számláló, világklasszis csatár. Karrierje '78-ban a St. Johnstone csapatában kezdődött, majd '81-ben rövid időre Angliába tette át székhelyét. A Sunderland-től 1983-ban a Rangers igazolta le, innen kezdődött a félelmetes sikertörténet. 1987-ben megnyerik a skót bajnokságot, 1988-ban kupagyőzelem, majd 1989-1997-ig egy fantasztikus sorozat, kilenc bajnoki címmel egyhuzamban! '86-ban a skót válogatottban is bemutatkozhatott, '92-ben és '93-ban Európa leggólerősebb játékosa. 1998-ban elhagyja a Rangerst, és a Kilmarnockhoz igazol. 2001-ben itt is fejezi be csodás sikerekben gazdag pályafutását.

gyon ráfért már a programra egy ilyen jól használható szisztéma!

A külsőségek tekintetében szintén előrelépés tapasztalható. Különösen a meccs közbeni animációkon akadt meg a szemem, de dicséretet érdemel a játékosok, valamint a stadionok kidolgozása is. Előbbiek sok esetben a megszólalásig hasonlítanak valós megfelelőikre, tökéletesen élethű mezekben feszítenek, és mozdulataik a motion capture animációknak köszönhetően igazán reálisak. Arénákból összesen 25 került a játékba, ami jelent „némi" előrelépést a tavalyi öthöz képest. Külön öröm, hogy ebből 18 valós helyszíneket mintáz, így Európa legpatinásabb stadionjait (mint a manchesteri Old Trafford vagy a müncheni Olimpiai Stadion) most testközelből ismerhetjük meg. A grafikus kidolgozottság színvonala e téren a World Cup-ban látottakhoz hasonlítható, bár a közönség sokkal jobban néz ki (nem olyan egyszínűek), megjelent pár új effekt (színes füst a lelátón), és sokat fejlődött a pálya körüli részek megjelenítése.

Az új FIFA hallószervünket sem hagyja kényeztetés nélkül. A menük alatt hallható zenék egyesek tetszését megnyerik, másokét nem, ebben nem lehet mindenkinek kedvére tenni. A kommentárok megújulását viszont a többség minden bizonnyal örömmel fogadja: John Motson Andy Gray helyett új társat kapott a skót legenda, Ally McCoist személyében. Ez természetesen legalábbis fele részben új szövegeket jelent, de azért a jó öreg John is képes volt valamelyest frissíteni frázistárát. A meccs közben hallható hangok hozzák a szokásos minőséget, viszont kellemes meglepetés, hogy a 18 kiemelt csapatot egyedi skandálásokkal biztatja hazai közönsége.

FIFA varázsa elkapott, mint régen, e cikk begépelésének idejére is alig engedett el!

Hogy milyen kiemelt csapatokról beszélek? Nos, a FIFA 2003 egy új versenysorozatot prezentál nekünk, mely a Club Championship nevet kapta a keresztségben. Ebben az európai labdarúgás 18 vezető klubja méri össze az erejét szokásos bajnoki rendszerben. Ezek a csapatok tökéletesen kidolgozottak: minden játékos teljesen egyéni, valósághű külsővel rendelkezik, szerepelnek eredeti stadionjaik, na és ne feledkezzünk meg a már említett szurkolásról. Ezen kívül még 15 ország nemzeti bajnokságában indulhatunk (mely magában foglalja a hazai és európai kupaküzdelmeket is), játszhatunk különféle rendszerű kupákat (akár válogatottakkal is), és rendezhetünk egyszerű barátságos összecsapást tetszőleges helyszínen. Sajnos a rengeteg feldolgozott csapat közé nem fért be egy magyar sem, még a válogatottunk is kimaradt szégyenszemre.

Nem vagyok benne biztos, hogy mindenkinek annyira tetszik majd az új FIFA, mint nekem. Egy jól bevált rendszer megváltoztatása mindig kockázatos dolog, szerencsétlen esetben ellenérzést válthat ki a régi rajongókból. Pedig a fejlődés egyetlen lehetséges módja a folytonos megújulás, ezért is okozott oly nagy örömöt az ezirányú törekvés felfedezése az új részben. Én tartom magam ahhoz, hogy ez a FIFA bár még messze nem tökéletes, mindenesetre jobb, mint valaha!

Immortal

MINIMUM CONFIG: PIII-400 MHz, 64 MB RAM, 16 MB-os videókártya
JAVASLAT: PIII-800 MHz, 128 MB RAM, 32 MB T&L videókártya

DVD kapcsolat: Demo

Multiplayer: LAN/INTERNET

2002 FIFA World Cup PC.GAMES - 2002/06 - 95%

FIFA 2002 PC.GAMES - 2001/03 - 95%

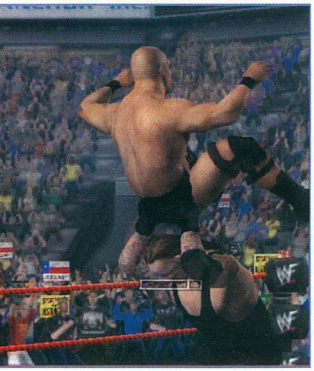
- + Kidolgozott klubok
- + Szép stadionok
- + Rengeteg lehetőség
- + Új meccs-motor
- − Az új nézetek nem a legjobbak

96%

THQ
ARCHOR INC.
WWW.THQ.COM/WWF_RAW
9.999 FT

WWE RAW

A pankráció és a PC eddig meglehetősen távoli fogalmak voltak, ám a WWE RAW megjelenésével a helyzet sokat javult.



Egy gyors lovaglás után nagyot koppan, majd elhallgat!

Na, érzed, mit főzött ki a THQ? – kérdezhetnénk amolyan Rockos stílusban, hiszen bár konzolokon szinte megállás nélkül jelennek meg a pankrációs játékprogramok, addig a PC iránt meglehetős mostohagyermekként viseltettek a fejlesztők, így mindenképpen műfajteremtő próbálkozásnak tekinthető ez a cég részéről. A dolog persze valahol érhető is, hiszen a konzol és a verekedős játékok remekül kiegészítik egymást, míg PC-n utoljára talán a Mortal Kombat első részének volt sikere eme műfajban.

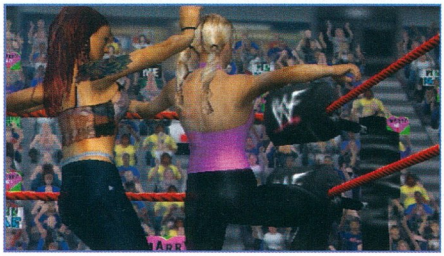
Kezdjük egy pici háttérinfóval. A WWE (World Wrestling Entertainment) a jelenlegi legnagyobb pankrációs világszervezet (korábban WWF – lásd keretes írásunkat), a RAW pedig ezen szervezet csúcsműsora, mely – mostani gyengébb szereplései ellenére – hétről-hétre nézők millióit ülteti a TV-k elé. Legnagyobb – hozzá nem értők számára is ismert – sztárjai között találhatjuk Hulk Hogan-t (aki nincs itt ebben a játékban) és Rock-ot is (ő viszont annál inkább).

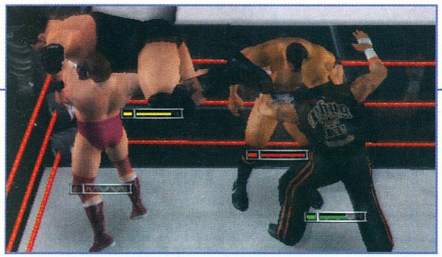
A játékban összességében 35 szupersztár szerepel, akiknek a fejlesztők alaposan megfigyelték minden mozdulatát, gesztusait és verekedési stílusát, így azokat tökéletes élethűségben tekinthetjük meg. A karakterek kidolgozásával tehát nincs baj, sőt a pankrátorok bevonulásának procedúráját is sikerült hangulatosan és valóságosan visszaadni, beleértve a pirotechnikai, zenei, kamerabeállítási és közvetítési elemeket (még az olyan „apróságok" is szerepelnek a játékban, mint hogy a bőven két méter feletti Big Show bevonulásakor a díszlet miatt le kell húznia a fejét – az ilyen szintű odafigyelés pedig nem kis örömet tud okozni a rajongóknak). Ez a rész remekül meg van oldva a játékban, ráadásul nemcsak a bevonulásokra korlátozódik, de a meccsek folyamán is többször olyan érzésünk lehet, mintha egy TV-közvetítést néznénk (sajnos az EA Sport játékoknál megszokott LIVE kommentár ezúttal elmaradt, pedig a valóságban nem kis szerepük jut a közvetítőknek a hangulat fokozásában). Egy-egy jól sikerült kombó bevitelekor a kamerakép megváltozik, a különösen látványos támadások alkalmazásánál és az úgynevezett *finishing move*-oknál (vagyis a befejező, „kivégző" mozdulatoknál) pedig egy *Double Feature* nevű megoldásban gyönyörködhetünk, ami egy speciális visszajátszást jelent (kép-a-képben rendszerben megnézhetjük az ismétlést, mialatt természetesen a meccs folyik tovább, amit egy ablakban látható élőképen figyelhetünk, hasonlóan a valódi RAW-s TV-közvetítésekhez). Itt szerencsére a képváltás nem jelent gondot az akciók nyomon követése szempontjából, ám sajnos a berohanásoknál (lásd később) könnyen elveszíthetjük a fonalat, ami esetenként súlyos pofonok bekapását vonhatja maga után.

A grafika a környezet megjelenítésében már kevésbé jeleskedik (a nézők „természetesen" itt is papírmasé figurák ☺), de azért még bőven a hangulatos szint felett marad. A játékban több száz tárgy található, amivel az ellenfelek püfölhetik egymást, ezek kialakítása viszont ismét pozitív érzéseket kelt, nagy számuk ellenére tökéletesen kidolgozottak. Az arénában néhány ládát találhatunk (hardcore meccsnél többet), amelyeknek nekifutva vagy ráütve kerülnek elő az említett, fegyverként használható tárgyak. Ezek változatosságára jellemző, hogy a baseballütőtől a közvetítő monitorokon át egészen a csatos övekig bármit találhatunk. Plusz pont, hogy a viselhető ruhadarabokat fel is vehetjük (beleértve néhány idióta dolgot is, abszolút kedvencünk a hattyús úszógumi ☺). Némelyik tárgy meglehetősen interaktívan viselkedik, azaz például egy-egy intenzívebb székcsapás után az ülőalkalmatosság előbb elgörbül, majd két darabra hullik (persze mindkét darabbal folytathatjuk a csapkodást), de hasonlóan széttörhetjük a partvisokat, a kinyitott asztalokat, a sarki lépcsőfeljárókat és a kommentátorpultot is.

A hangok terén kizárólag kellemes élmények értek, a zenék hangulatosak, és hosszabb hallgatás után sem idegesítőek (ez persze főleg a WWE zeneszerzőinek az érdeme, lévén, hogy a játék egy az egyben az eredeti zenéket használja), az ütéshangok és puffanások szintén korrektek, és a közönség reakcióit is jól szimulálták. Bár a látványnál kellett volna említenem, de ha már ott kimaradt, most ejtenék szót a *TitanTron* videókról, vagyis a bejáró felett elhelyezett hatalmas kivetítőről, ami a pankrátorok bejövetele alatt azok bevonuló-videóját sugározza, míg a meccsek alatt a történéseket közvetíti (pont mint a valóságban). Rendkívül hangulatos dolog, annyi szent. Ha már ennyit beszéltünk a bejáróról, akkor itt jegyezném meg, hogy a pankrátorokat már a bejövetelkor megtámadhatjuk (erre egy feliratfigyelmeztet is), valamint – ha beállítottuk az interference-t – itt futnak be azok a pankrátorok, akik a meccset kívánják megzavarni. Roppant jó ötlet.

A kép és hang tehát nagyjából rendben van (ámbár a gépigényt kissé magasra lőtték be ahhoz, hogy GeForce3 alatt minden effektet nyugodt szívvel bekapcsolhassunk). Nézzük a lényeget, ahol az egész project elbukhat: ez pedig az irányítás. Jelentem, a WWE RAW ebben a tekintetben is jeles-





re vizsgázott, szerencsére nincsenek olyan bosszantó hibái, mint anno a WCW Nitro-nak. Az iránybillentyűkön kívül van egy gombunk támadásra, egy a blokkolásra, van egy fogásra, egy a sértésekre, kettő pedig az ellenfelek közötti váltásokra. Természetesen ezek kombinációja, valamint az ellenfelek egymáshoz viszonyított helyzete (szemben vagy hátulról, fekve vagy állva, stb.), valamint állapotunk (futás, állás, kábán szédelgés, sarokban állás, szegélyen állás) szinte megszámlálhatatlan kombinációs lehetőséget kínál, a speciális kontrákról, vagyis ellentámadásokról már nem is szólva.

A játékban számos kijelző található, de a legfontosabb a karaktereinknél látható hosszabb csík, ami az fáradságunkat jelöli (ha elfogy, nem tudunk ütni/futni/védekezni), valamint a mellette található kis kocka, ami ha villog, akkor bizony nem biztos, hogy ki tudunk törni egy *pin*-elésből. A harmadik, amire érdemes figyelni, a képernyő alján végigfutó csík, ami a nézők hangulatát hivatott jelezni. Ha változatos módokon, látványosan verekszünk, és időnként még pózolunk is, akkor hamar átbillen a mi javunkra, így már nem fognak tudni *pin*-elni. Ha pedig élénk színben is villódzik, akkor bevihetjük a speckó mozdulatokat és a *finishing move*-okat (azokat persze csak akkor, ha ellenfelünk éppen kába).

Néhány szó a meccsekről: választhatunk szimpla küzdelmet (**Exhibition**), ami állhat standard egy-egy elleni, páros (**Tag Team** és **Tornado**), 2 az 1 elleni (**Handicap**), 3 az 1 elleni, háromszemélyes mindenki-mindenki elleni (**Triple Threat**), valamint négyszemélyes mindenki-mindenki elleni (**Fatal 4-way**: az első pin-elő nyer és **Royal Rumble**: mindenki mást le kell győzni) meccsekből. Ha már begyakoroltuk a mozdulatokat, akkor próbálkozhatunk címmeccsel (**Title Match**), harcba szállva a női, a pehelysúlyú, az európai, a hardcore, az interkontinentális és a világbajnoki övekért. Nehézség szerint soroltam őket, hiszen míg a női bajnokságot mindössze 4 női legyőzésével elhódíthatjuk, addig a nehézsúlyú világbajnoki övért már 12 kemény legényt kell kifektetnünk. Érdemes azonban hajtanunk, hiszen a bajnoki övek mellé néhány rejtett karaktert kapunk (pl.: a bajnoki övhöz a WWE tulajdonosát, Vince McMahon-t, míg a hardcore öv mellé annak fiát, Shane-t kapjuk ajándékba… ügyesebbek még Fred Durst-ot, a Limp Bizkit frontemberét is megtalálhatják). Ezenkívül részt vehetünk a King of the Ring bajnokságban, amikor egy 8 személyes versenysorozat megnyerése a cél.

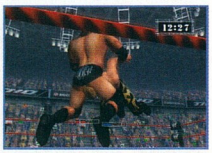
Egy érdekes lehetőség a játékban a saját karakter generálása. Ebbe most nagyon nem mennék bele, lévén, hogy olyan részletességgel lehet paraméterezni wrestlerünket (testfelépítés, fizikai képességek, mozdulatok, bevonuló effektek), hogy egy-egy új versenyző létrehozása hosszú órákba is beletelhet (törtelőnk már 3 órája generálja a sajátját ☺). Szintén hatalmas a játékban Museum névre hallgató adatbázis is, ahol a pankrátorok fontosabb információit találhatjuk meg. Az Options/Gameben található a nehézségi szint állításának lehetősége, easy-ben alig tudunk veszíteni, de a normal-t is bátran választhatjuk egy pár órás gyakorlás után. A harddal viszont nagyon elszálltak a fejlesztők, emberünk szinte azonnal elfárad, szóval ezzel óvatosan bánjatok.

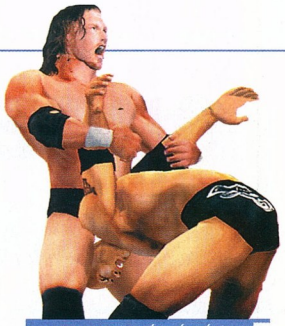
Huh, mindjárt itt a cikk vége, és a szabályokról még nem is szóltam: a meccseket megnyerhetjük *pin*nel (háromig számolnak a két vállra fektetett ellenfélre), de ez csak a ringben működik, hacsak nincs hardcore szabály beállítva (és közvetlenül a köteleknél sem működik, hacsak nem kapcsoltuk ki a *rope break*-et). Nyerhetünk még *submit*-tel, amikor az ellenfelünk feladja a szorító/feszítő fogás hatására a meccset, valamint *DQ*-val (vagyis disqualification-nel), amikor az ellenfelet szabálytalanság miatt kizárják.

És most a feketeleves. Érthetetlen számomra, hogy már az évekkel ezelőtt megjelent Nintendo64-es wrestling-játékokban is szerepeltek olyan egzotikus meccsfajták, mint a létra-, az asztal-, vagy a ketreces meccs, és erre itt van 2002-ben ez a PC-s játék, amiből ezek kimaradtak ☹. Az ígéretekkel ellentétben még a backstage harc sem szerepel benne, és a közönség közé sem tudunk bemenni. Na és a multiplayerről: itt mutatkozik a játék legnagyobb hiányossága, hiszen nincs lehetőség több gép összekapcsolására, csak az egy gépen történő többjátékos módra (jobb esetben akad egy gamepad otthon, rosszabb esetben marad a tolongás a billentyűzet körül).

Szóval vannak a RAW-nak hiányosságai, de összességében rendkívül hangulatos, és a rengeteg mozdulatnak hála hosszú időre szóló szórakozást biztosít. Ha már idézettel kezdtem, azzal is fejezném be, ezúttal HHH bevonulójának első sorával: It's time to play the game!

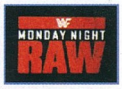
JuliuS





SOROZATOS NÉVVÁLTÁSOK

A műsor 1993-ban indult, akkor még Monday Night RAW néven, picike arénákban, pár ezer férőhelyes termekben. Az évek folyamán szimplán RAW lett a neve, és a szervezet – amit akkor még WWF-nek hívtak – premier műsora lett, ám a nézettségi versenyben legtöbbször alulmaradt a konkurens szervezet vele egy időben futó műsorához képest. 1997-ben következett a fordulat, a műsort RAW Is WAR-nak keresztelték át, és többé nem engedte át piacvezető szerepét. Itt kapcsolódott bele a történetbe a játék, amit majd két éve kezdtek fejleszteni a THQ-nál, természetesen WWF RAW Is WAR néven. De jött tavaly szeptember 11-e, és vele a terrortámadás, ami után a WWF a műsor nevéből kivette a WAR (háború) szót, így onnantól ismét csak RAW lett a neve (a játék szintén átkeresztelkedett). Aztán úgy fél évvel ezelőtt a WWF elvesztette a pert a másik WWF, a pandamacis elleneben, és WWE lett a neve. A THQ-nál ekkortájt már rendesen káromkodhattak, főleg hogy a játék Xbox-ra már elkészült – a mi változatunk pedig annak konverziója – így fordulhatott elő, hogy bár a dobozon immár a harmadik név szerepel, vagyis WWE RAW, addig a játékban a legtöbb helyen még WWF logókkal találkozhatunk.



MINIMUM CONFIG: PIII-500 MHz, 64 MB RAM, TNT vagy GeForce videokártya, DirectX hangkártya, 500 MB HDD
JAVASLAT: PIII-1 GHz, 256 MB RAM, GeForce 3 Ti200, 1 GB HDD

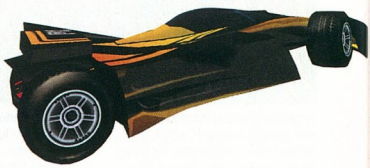
DVD kapcsolat:	Multiplayer:	WCW Nitro	WWF WrestleMania
Nincs	Egy gépen	41%	78%

- Kidolgozott karakterek
- Megszámlálhatatlan mozdulat
- TV-stílusú meccsek
- Kimaradt mérkőzésfajták
- Egygépes multiplayer

88%

UBI SOFT
WEG
WWW.UBISOFT.DE/BV/GAMES/VILLENEUVERACING
4.990 FT

SPEED CHALLENGE



Jacques Villeneuve megálmodta a jövő tökéletes, szerelőktől és bokszkiállásoktól mentes autóversenyét. Lássuk vajon milyen lesz 2010 Forma 1 viadalsorozata!

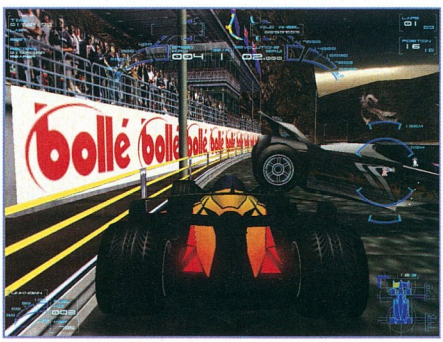
Mér, tiszta jó autószimulátor vagyunk! Nézd, milyen pöpec a macskakő!

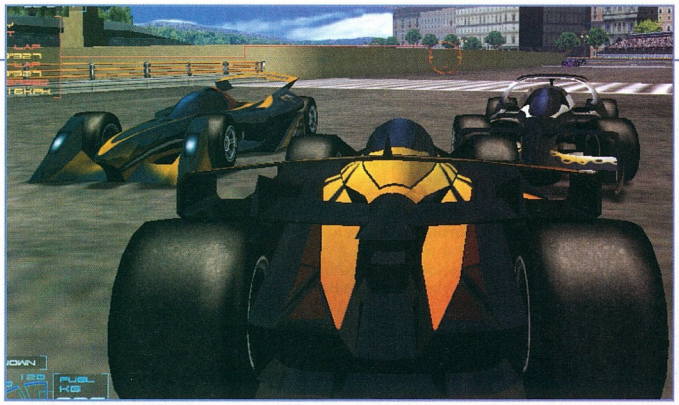
A Forma 1 2002. évi bajnoksága ugyan csak a minap ért véget, a nemzetközi szaksajtó már a következő idény lehetséges szabálymódosításaitól hangos. A tervek között szereplő kötelező súlynövelésre, a terelőszárnyak méretkorlátozására vagy az időmérő edzések rendjének csökkentésére irányuló módosítások szándéka mögött ugyanaz a cél lebeg. Visszaadni a versenysorozat rég feledett báját és izgalmát. Az újítási törekvés mindenképpen támogatandó, hiszen a Forma 1-et manapság egyre többen illetik az unalmas és kiszámítható jelzőkkel, ami nem is csoda, hisz a 2002-es évad kapcsán a Ferrari istálló egyeduralkodó volt. Számos közvetítés alkalmával láthattuk, hogy a tűzpiros autók körönként verik 1-1 másodperccel a mezőnyt, és már a verseny első harmada előtt megkezdik a lekörözéseket.

A Ferrari lenyűgöző csapatmunkája sajnos egyedi az F1 jelenkorában, de vajon hogyan változik a mezőny 5, vagy mondjuk 10 év múlva? Pontos jövőképet persze nem festhetünk, de szerencsére nem is kell még csak találgatnunk sem e téren; megteszi ezt helyettünk egy aktív Forma 1-es pilóta Jacques Villenevue személyében. A kanadai versenyző tanácsai alapján a WEG fejlesztői elkészítették a jövő Forma 1-es szimulációját Speed Challenge néven, mely alkalmazás a Ubi Soft kiadásában látott napvilágot. A játékot rejtő doboz felirata szerint a program alcíme Jacques Villeneuve's Racing Vision; jelen körülmény ismeretében vélelmezhető, hogy nem is volt olyan kicsi az a szakértői gázsi, amit Villenevue kapott. Jacques a nevén kívül tulajdonképpen az arcát is adja a játékhoz; a borítón vízjelszerűen látható ugyanis a pilóta képmása. Egészen pontosan az oldalra kinéző Villeneuve-szempár került fel a dobozra, hasonlóan a versenyző internetes oldalának nyitólapjához...

A Speed Challenge programozói nagyot fordítva a versenyelven a jövő versenyautóit önjavító automatikával látták el (így a játékban már nincs szükség se mérnök teamre, se bokszkiállásokra). Következő újításként változtattak a versenyek helyszínén is a programozók; a pályákat vagy ismert nagyvárosokban alakították ki (például Moszkva vagy New York), vagy pedig valamilyen ismert építészeti örökség környezetében, a helyi tereptulajdonságok felhasználásával helyezték el (például piramisok mellett Egyiptomban, vagy Indiában a Taj Mahal közvetlen szomszédságában). A jövő világbajnokságának 11 helyszíne minden bizonnyal nézők millióit fogja a helyszínre vonzani, aggodalomra azonban semmi ok, a biztonságtechnika itt magas szintű. A kijelölt pályát mindenhol törhetetlen plexire emlékeztető védőfal övezi, elválasztva a nézőket a versenytértől. E falak funkciója a védelem mellett a marketing szolgálata is; felületük egy részén állandóan fényreklámok „dolgoznak". A játékban e vetített reklámok hivatottak a jövő futurisztikus képvilágát érzékeltetni, legalábbis a környezeti elemeket illetően. A jelenlétük körülbelül az első 10 percben valóban vonzza a szemet, de később már nem is fogunk emlékezni rájuk, ugyanis sajnos minden pályán ismétlődnek.

A vízió kiteljesedése a maitól eltérő környezeten felül sokkal inkább a pályavezetésnek köszönhető. A versenyhelyszínek többségén a pályáknak vannak hosszú, többsávos gyorsítós részei és hajtűkanyarjai egyaránt, melyek aránya és száma jelentősen eltér egymástól. A vonalvezetés változatosságát hivatott színesíte-

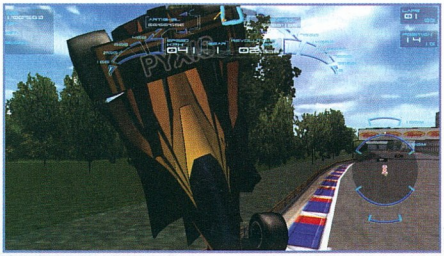




ni a gyakran alkalmazott rámpák és alagutak rendszere is, melyre a koronát a pályánként alkalmazott 4-5 féle burkolat teszi fel. A Speed Challenge festette jövőben a közel 500 km/órás versenysebességgel egyaránt száguldozni fogunk aszfalton vagy salakon, sőt találkoznunk például Párizsban makadámköves versenypályarészekkel is. A tervezés meglehetősen nyakatekert, de ha figyelembe vesszük, hogy a program teljes force feedback támogatott (lásd makadámkő), továbbá az alkalmazás dolgozik a teljes DirectX 8 utasításkészlettel (füstölő a gumiabroncs, vörös porfelhő salakon, eső, köd, stb.) már nem is annyira csodálkozunk.

Jacques Villenevue a versenyautókat illetően (tényleg) nagy távlatokban gondolkodott. A gépeknek saját intelligenciájuk van, ami segít bennünket versenyzés közben. Például a gumi felületét kiállás nélkül változtathatjuk meg szárazról esőre valóra, vagy az előttünk haladó adatait egy gombnyomással lekérdezhetjük. A kocsik önjavítóak, így egy ütközés nem jelent kiesést, csupán részleges teljesítménycsökkenést. A versenyautó tehát maga az igazi futurisztikus főnyeremény a Speed Challenge-ben. Persze a szimuláció ilyen autóval meglehetősen sajátos, de hát ne legyünk kicsinyesek, végtére is a jövő autóversenyéről van szó. Az arcade játék egyjátékos módja a szokásos kategóriákat kínálja fel. Választhatjuk a Quick Race, Grand Prix, Championship opcióját mellett a Time Attack vagy Special Series lehetőségét. Ez utóbbi esetében lényegében egy szűkített, amolyan rövidített Championship teljesítése a feladat. Például a városi szériában csak a nagyvárosok utcáiból kialakított versenyhelyek játszhatóak. A játék esetében a finomra hangolható erő-visszacsatolás mellett (erre jól hajaz a már említett pályatervezés) kiemelendő az autók motorhangja, mely egy az egyben az Episode I. Racerére emlékeztet. Persze, üthetünk a homlokunkra, mert biztos, hogy e széria továbbfejlesztett változata köszön vissza a Star Wars univerzumában később!

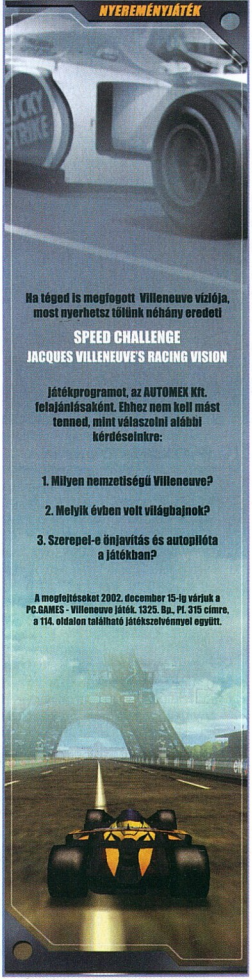
A Speed Challenge egy közepesen sikerült arcade autóversenyes játék, amolyan ízig-vérig iparos munka. Úgy látszik, az alkalmazás mindenben igazodik névadójához, hiszen ahogyan a 2002 évi F1 világbajnokságot lezáró suzukai verseny után nem sokan emlékeznek Jacques Villenevue ez évi teljesítményére (4 pontjával csupán a 12. lett), úgy vélhetően már megjelenése pillanatában hasonló sors vár az alapötlet szerint jobb sorsra is méltó Speed Challenge-re is.



C5

SPEED CHALLENGE

NYEREMÉNYJÁTÉK



Ha téged is megfogott Villeneuve vízlója, most nyerhetsz töltünk néhány eredeti

SPEED CHALLENGE

JACQUES VILLENEUVE'S RACING VISION

játékprogramot, az AUTOMEX Kft. felajánlásaként. Ehhez nem kell mást tenned, mint válaszolni alábbi kérdéseinkre:

1. Milyen nemzetiségű Villeneuve?

2. Melyik évben volt világbajnok?

3. Szerepel-e önjavítás és autopilóta a játékban?

A megfejtéseket 2002. december 15-ig várjuk a PC.GAMES - Villeneuve játék, 1325. Bp., Pf. 315 címre, a 114. oldalon található játékszelvénnyel együtt.

MINIMUM CONFIG: 400 Mhz, 64 MB RAM, 650 MB HDD, 32 MB 3D AGP Video kártya

JAVASLAT: 1000 Mhz CPU, 256 MB RAM, 650 MB HDD, 64 MB 3D AGP Video kártya

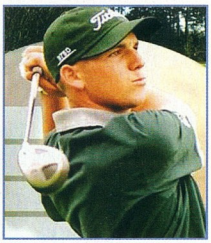
DVD kapcsolat:	Multiplayer:	F1 2002	Grand Prix 4
Demo	LAN/INTERNET	PC.GAMES - 2002/08 - 86%	PC.GAMES - 2002/08 - 80%

- [+] Alapötlet
- [+] Force feedback
- [+] Látvány
- [-] Pálya
- [-] Zene

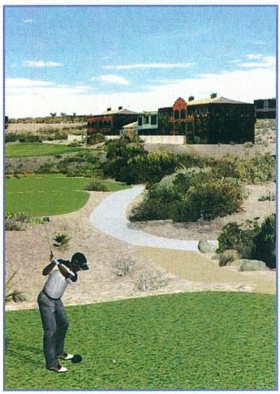
78%

MICROSOFT
MICROSOFT GAMES
WWW.MICROSOFT.COM/GAMES/LINKS2003
AZ ÁR NEM ISMERT

LINKS 2003



A Microsoft mindig jó érzékkel nyúl hozzá a különböző sportágak szimulátorainak megalkotásához, és ez a golf esetében sincs másképp. A most megjelent MS Links2003 pedig folytatni szeretné a sikeres szereplést, és megőrizni a legjobban eladott golf-szimulátor címet...



Ürgék, fedezékbe! Elüti a bácsi...

Bár a sakkot tartják a világ legnyugisabb sportjának, de azért a golfozókat sem kell félteni a gutaütéstől. A golfversenyek említésével ugyanis gyönyörű és méregdrága golfklubok, elegáns és gazdag nézősereg, friss levegő és egy halom pénz jut mindenkinek az eszébe. Nos, a pénzhalmot már a Microsoft is jól ismerheti, hiszen eleddig a legjobban eladott golfjáték volt a Links-sorozat, és bizony ez a helyzet megmaradni látszik: elkészült ugyanis a Links 2003.

Adott egy nem várt, ellenben igencsak unalmas és gyenge minőségű intró, amit szerencsére könynyű lesz elfelejteni a szépre sikeredett menüoldalak nézegetése közben. Szintén dicséret illeti a játék zenéjét, ami egy kész komolyzenei kompozíciónak is megállná a helyét, még ha nem is lett túl hosszú. Az első teendőnk saját paramétereink beállítása, azaz karakterünk megformálása lesz, s csak aztán nézhetünk szét a különböző játékmódok között.
Ha túl vagyunk minden apróbb és fontosabb beállításon (például a baseballsapkánk színének kiválasztásán ☺), akkor utána tanácsos felkeresni az oktató részt. Bár a már jól ismert két (easy és classic) ütési mód megmaradt, de két újabb is helyet kapott, melyeket különböző oktató gyakorlatok keretében ismerhetünk meg. A magyarázó szöveg meglehetősen gyorsan kerül elmondásra, de egy gombnyomásra bármikor újra „élvezhetjük" a monoton női hang utasításait.

A leckéken túljutva három különböző játékmód közül választhatunk, melyek közül az első szinte értelemszerűen az azonnali játék. A pályát ilyenkor nem választhatjuk, de ellenfeleinket tekintve szabad kezet kapunk. A következő játékmód annyiban különbözik, hogy hat különböző elit golfklub közül választhatunk nekünk tetsző környezetet, ami Új-Zélandtól egészen Mexikóig tartalmaz extravagáns klubokat és pályákat. A karrier mód szintén az újdonságok között említendő, melyben egymás után egyre rangosabb eseményeken indulhatunk, és egyre szebb summákat vághatunk – virtuálisan – zsebre. A beépített pályaszerkesztő rendszer szintén új dolog, ráadásul dicsérhető a kivitelezése is, hiszen mindenki könynyedén alakíthat ki benne különböző nehézségű pályákat.

A 4 különböző irányítási mód közül kettő már ismerős lesz a sorozat rajongóinak, a másik kettő pedig az egér valósidejű mozgatása által történik. Ez ugyan nem tudja teljesen visszaadni az ütések bonyolultságát, de nehéznek legalább nehéz lett... Grafika terén viszont csalódnom kellett a beígért újításokban, és ennek oka az, hogy bizony még a legnagyobb részletességnél sem estem hasra a látványtól. A legjobb jelző rá a középszerű, ami elég furcsa annak tükrében, hogy a szokásos „sosem látott effektusok és grafikai megoldások" jelzőkkel ezúttal sem fukarkodtak a készítők. Ennek sajnos csak a felét teljesítették: a sosem látottat...

Nehéz megítélni és osztályozni az MS Links 2003-at, mert a grafika bizony nem nyit új dimenziókat a látványosság terén, ellenben nagyon egységes, a beépített pályaszerkesztő és rendkívül erős multiplayer támogatás pedig szintén a játék értékét növelik. Játszani tehát mindenképpen hatalmas élmény vele, a versenyeket pedig továbbra is nézzük nyugodtan élőben vagy a TV-ben.

Doki

MINIMUM CONFIG: 128 MB RAM, PII. 400 MHz, 500 MB HD, 8 MB videokártya
JAVASLAT: 256 MB RAM, PIII 600 MHz, 800 MB HD, 64 MB videokártya

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Tiger Wood's PGA Tour 2002	Toon Golf
Nincs	LAN/INTERNET	PC.GAMES - 2002/05 - 90%	PC.GAMES - 2002/06 - 47%

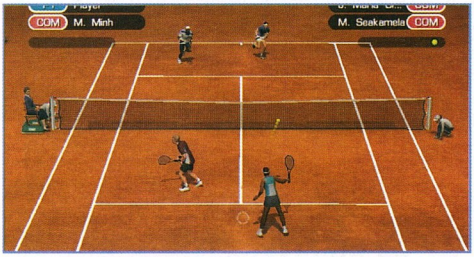
- \+ Változatos játékmódok
- \+ Jó irányítási módok
- \+ Multiplayer, editor
- \- Átlagosnak tűnő grafika
- \- Egyes részletek

87%

THQ
HOKUS POKUS
WWW.THQ.COM
9.999 FT

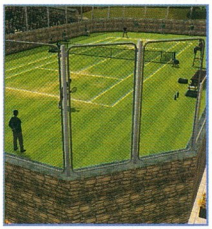
FILA WORLD TOUR TENNIS

Világméretű tenisztúra egzotikus helyszínekkel, de harmadosztályú ellátással. Nagyon igényeseknek nem ajánlott.



Az elmúlt években meglehetősen hanyagoltnak számított a teniszjátékok műfaja, így különösen kellemesen érintett az idén tapasztalható, mármár dömpingszerű áradata a témába vágó anyagoknak. Ebbe a sorba illeszkedik a Fila World Tour Tennis is, amely elsősorban változatos – köztük ebben a stílusban unikumnak számító multiplayer – játékmódok, igényes grafikai kivitelezés és nagyszámú CPU ellenfél ígéretével kecsegtette a kiéhezett rajongókat. Kár, hogy ismét találó a „régi" mondás: az ígéret elszáll, de akkor mi marad??

Jelen esetben egy nem éppen rossz, de nem is kiemelkedő játék megvalósulatlan ígéretek árnyaitól kísértve. A legnagyobb érvágást mindenképpen a hálózati többjátékos módok teljes kihagyása jelenti, hiszen ez hozhatott volna igazán újat a műfajba. Szó volt Fila által szponzorált teniszezők szerepeltetéséről is, ők – állítólag – időhiány miatt maradtak ki a végeleges verzióból. A címadó sportszermárka széles termékskálájának bemutatása és az ezzel kapcsolatos opciók pedig csak szőrmentén kerültek be. Ezek után joggal vetődik fel a kérdés: akkor végül is mit kapunk a pénzünkért? A válasz: három játékmódot, melyek között megtalálható a szokásos Quick Match, vagyis szimpla mérkőzés, a folyamatosan nehezedő kihívást biztosító Arcade összesen öt, különböző szintű meccssorozattal, na és a legérdekesebbnek tűnő Challenge, melyről a következő mondatban olvashattok bővebben. Szóval Challenge mód: kezdj mindent a nulláról, a ranglista 100. helyéről (no, azért a valóságban a nulla kicsit máshol van...), hajtsd végre a változatos és szórakoztató edzésfeladatokat (óriáskockalökdösés szervákkal, vigyorgó fej eltalálása, labda átpattintása mozgó karikán, etcetera, etcetera), indulj páros és egyéni tornákon (hogy pénzt és hírnevet szerezz), na és vásárolj – szigorúan Fila! – felszerelést (de minek?).



Van aztán 24 pálya, melyek között a kisebb létesítmények éppúgy megtalálhatók, mint a nagy stadionok vagy a különleges helyszínek. Sajnos eredeti színtereknek híján van a játék, de azért játszhatunk mindenfajta borításon, éghajlaton és napszakban. A kínálatban fellelhető az ódon kastély kertje, a Karib-tenger partja, a különféle fedett csarnokok, hatalmas arénák, az Eiffel torony vagy éppen a Nagy Piramisok.

A játékban szerencsére férfi és női teniszezők egyaránt szerepelnek. Játékosként 10-10 (gyk.: összesen 20) modell közül választhatunk, melyek elég jól kidolgozottak, ám sajnos nem túl változatosak, és a fejük egyes esetekben inkább valami karikatúrának tűnik. Az animációkra nem nagyon lehet panasz, talán csak az átvezető képsorokon hatnak kicsit esetlenül a mozdulatok.

Az irányításhoz hat gombra lesz szükségünk, pedig a legtöbb esetben nem érezhető markáns eltérés a különböző ütésfajták között. Igazság szerint messze nem ez a legkezelhetőbb teniszjáték, amivel mostanság játszottam, sokszor rendkívül nehéz a kívánt mozdulatsort kivitelezni, az ütés irányát meghatározni. Az ellenfelek AI-ja is hagy némi kívánnivalót maga után: kezdetben a nehézkes kezelésnek köszönhetően vért izzadunk ellenük, ám van néhány egyszerű, ám halálos kombináció, amit ezredjére is „megesznek". Ha ezeket kitapasztaljuk, hamar unalomba fulladnak a meccsek... Hmm, ez azért igen komoly hiba, tisztelt fejlesztők!

A korrekt grafika mellé sajnos nem társulnak hasonló színvonalat képviselő hangok és zenék, utóbbiak a kifejezetten idegesítő, előbbiek a gyorsan felejthető kategóriába sorolhatók. Valahogy az egész programra ez a fajta kettősség jellemző: egészen kellemes és kiábrándítóan esetlen megoldások, miközben hiányzik az a fajta plusz, ami kiemelhetné a tucattermékek sorából. Egy próbát esetleg megér, de ne várjatok túl sokat. Legfeljebb kellemesen csalódtok...

Immortal

Nem hívunk be egy harmadik embert? Én a Kurnyikovára szavazok...

TENISZJÁTÉKOK

Az elmúlt esztendő a korábbi évekhez képest meglehetősen bő termést hozott teniszjátékokból. Megpróbálom itt egy csokorba gyűjtve bemutatni az eddig tesztelt stuffokat, időrendben:
2001/december – Street Tennis: **elég gyenge eresztés, kis arcade játszadozás, kezdetnek nem volt rossz, de semmi extra. 51%, többet nem is érdemel.**
2002/május – Virtua Tennis: **kiváló játszhatósággal felvértezett konzolkonverzió, amely az idei eresztés legélvezetesebb darabja. 87%-ot kapott, megérdemelten.**
2002/július – Roland Garros 2002: **bár nagy lehetőségek rejlettek benne, és hivatalos licenceknek sem volt híján, a játszhatóság szintjén megbukott az egész. 64%, sajna nem több.**
2002/augusztus – Agassi Tennis Generation: **egész kellemes próbálkozás, eltalált irányítással és igényes grafikával. Viszont áttörést nem hoz a műfajba. 81%-ot csont nélkül megér. Összességében sikeresnek ítélem az idei szüretet, bár a Fila WTT-vel együtt 71%-os természátlag jelzi: vannak még tartalékok a műfajban!**

MINIMUM CONFIG: Pentium III 600Mhz,128 MB RAM, 32 megás T&L 3D videokártya, 500 MB HDD
JAVASLAT: 32 megás T&L kártya túlzásnak tűnik, de ez volt írva...

DVD kapcsolat:	Multiplayer:	Virtua Tennis	Agassi Tennis Generation
Trainer	Nincs	87%	81%

+ Sok színhely
+ Érdekes Challenge-mód
− Nehezen kezelhető
− Unalmassá váló meccsek
− Idegesítő zene

70%

34 ASZTALI GÉPEK TESZTJE

Összeállításunk hasznos lehet mindenkinek, aki most készül számítógépet vásárolni.

E havi hardware értekezésünkben megtalálhatjuk a már-már kötelezőnek számító grafikus kártyát, emellett megtudhatjuk milyen billentyűzetet használ ma minden magára valamit is adó halandó, és hogy hogyan előzzük meg a gépeink közötti manuális adatátvitelt egy hálózati kártya segítségével.

TARTALOM

76 | KONFIGURÁCIÓ AJÁNLÓ
A jegyzett honi hardware-eladók közül tízből kilenc ezt ajánlja.

77 | LOGITECH BILLENTYŰZETEK
Ezeket a billentyűzeteket arra tervezték, hogy kényeztethessük ujjainkat.

78 | HARDWARE NEWS
Az elmúlt hónap hardware híreiből szemezgettük ki a legjavát.

80 | PIACI KÖRKÉP
Mi a „trendi" manapság? A kérdésre itt megtudhatjuk a választ.

83 | SMC BARRICADE
Szeretted volna valaha is egynél több géppel használni otthon a drágán beszerzett szélessávú netkapcsolatodat?

84 | ASZTALI GÉPEK TESZTJE
Körbenéztünk a piacon, vajon milyen kész gépeket kaphatunk ma a pénzünkért.

87 | CLUB 3D RADEON 9700 PRO
A jelenlegi mezőny leggyorsabb grafikuskártyáját tesztelhettük. Sajnos csak rövid ideig.

HARDWARE

MINIMUM		KONFIGURÁCIÓ
CPU	Athlon XP 1600+	14.000 +áfa
ALAPLAP	Gigabyte 7VAX	22.500 +áfa
RAM	128 MB DDR266	7.000 +áfa
VIDEO	MSI GF2 MX400	14.500 +áfa
AUDIO	Integrált	-
HDD	40 GB Maxtor	17.500 +áfa
CD-ROM	Sony 52x	5.500 +áfa
ÖSSZESEN		81.000 +áfa
MONITOR	Samsung SyncMaster 753s(T)	35.500 +áfa

A minimális konfiguráció csak apróbb részleteiben változott a múlt havihoz képest. A főbb elemek ugyanis maradtak, csupán az MSI alaplapot felejtettük ki, hisz az már nem mindenütt kapható. Helyette itt a Gigabyte 7VAX, ami kárpótol mindenért, bár a magasabb ár miatt kénytelenek voltunk megválni a Leadtek hangtárcsától is. Sebaj, ezen van alapból zörgésre alkalmas integrált alkatrész.

MEDIUM		KONFIGURÁCIÓ
CPU	Athlon XP 1900+	20.000 +áfa
ALAPLAP	MSI 6590	28.500 +áfa
RAM	256 MB DDR400	19.000 +áfa
VIDEO	MSI GF Ti4200	38.000 +áfa
AUDIO	SB Audigy	15.000 +áfa
HDD	IBM 60 GB 7200	22.500 +áfa
DVD-ROM	Pioneer 16x	10.000 +áfa
ÖSSZESEN		153.000 +áfa
MONITOR	Samsung DynaFlat 765MB	47.000 +áfa

Játékra, muzsikára akár öt percben is ajánlatos, amit a processzonak és a Geforce 4 Ti4200-nak köszönhetünk. Ez utóbbi azonban veszélybe fog kerülni, ugyanis várhatóan az ATi Radeon 9500 hasonló árfekvésben kínálja majd magát, ami így igazán jó alternatíva lesz. A moncsit is cseréltük egy DynaFlat-re, mely 1600x1200-as felbontással is megbirkózik (68 Hz), igaz, ilyenkor heveny szemfolyásra számíthatunk.

HIGH-END		KONFIGURÁCIÓ
CPU	Pentium 4 2,8 GHz	120.000 +áfa
ALAPLAP	ASUS P4T533-C	36.000 +áfa
RAM	512 MB 1066 MHz	65.000 +áfa
VIDEO	ATi RADEON 9700Pro	94.000 +áfa
AUDIO	SB Audigy Platinum	50.000 +áfa
HDD	IBM 120 GB 7200	36.000 +áfa
DVD-ÍRÓ	Sony DRU-120A	87.000 +áfa
ÖSSZESEN		488.000 +áfa
MONITOR	ViewSonic VG191 TFT	325.000 +áfa

Nagyiparban játszol? A 100 fps már bántja a szemed? Nos, akkor ideje egy kicsit gyorsítanod, amihez nem kell mást tenned, mint besétálni az első számológépes boltba, és a legdrágább cuccokból egyet-egyet kérni. Ha jól csináltál mindent, akkor 1 millió forint alatt nem úszhattad meg a művelet, amiért cserébe – jobb esetben –masszív 200-300 fps sebességet kapsz a jobb játékok alatt!

LOGITECH BILLENTYŰZETEK

Kapcsolódva az újságban található hardveres témákhoz egy kis történelmen, majd technológiai magyarázaton keresztül bemutatjuk a Logitech zászlóshajóinak kikiáltott legmodernebb billentyűzeteit.

Az írógépek kopogós, ínhüvelygyulladást okozó minimálbillentyűzete után megváltás volt az első PC-k puhán lenyomható klaviatúráján – bár azért némelyik kattogott – gépelni. (Még ezeket is megelőzték az otthoni számítógépek, a 'HC'-k átmenetnek számító billentyűzetei, amelyek között volt olyan – ZX Spectrum –, amelyiknek tényleg puha gumibillentyűi voltak.) Persze itt már kevesebb mechanikus alkatrészre volt szükség, viszont a számítógép vezérléséhez plusz gombok kerültek az ember keze alá. Kiegészült ezenkívül egy numerikus résszel is. Ezt anno még a bankszakma miatt (vagy valami hasonló) kellett integrálni. Akkor még nem is gondolták volna, mennyire hasznos lesz játékok irányításánál.

akár az egér irányítását is átvehetjük. A magamfajta megrögzött billentyűzethasználónak (kis gyakorlattal szinte teljesen egérmentesen lehet a gépet fénysebességgel használni) még jobban megkönnyíti az életet, ha még az 'ALT-TAB'-hoz sem kell nyúlkálni, és egy mozdulattal feltekerheti kedvenc zenéjének hangerejét anélkül, hogy alkalmazást váltana.

Sikítós titkárnők maradjanak a hagyományos elrendezésű klaviatúráknál...

Ezután sok időnek kellett eltelnie, míg egy – nem is a hardvereiről elhíresült – fejlesztőcég elsőnek kijött a kezdetben idegenkedést kiváltó ergonómikus billentyűzetével. Ez leginkább egy, a szóköz billentyű közepe környékén kettétört billentyűzetre emlékeztetett. Állítólag – én sajnos még nem használtam huzamosabb ideig, hogy alátámasszthassam – kisebb terhelést jelent a csuklóknak, ezáltal még kényelmesebbé téve a tíz ujjal való(!) gépelést. Kezdő gépírók, sikítós titkárnők (örömujjongás, amikor megtalál egy betűt) tehát nyugodtan maradjanak a hagyományos elrendezésű klaviatúráknál.

Az újabb fejlesztési lépcsőfok a klaviatúrák különböző multimédiás kiegészítő billentyűkkel való ellátása volt. Ezekkel böngészhetünk az Interneten, vezérelhetjük kedvenc médialejátszónkat, sőt

Fast RF – drót nélkül

Ha ki szeretnénk bontani a Fast RF rövidítést, könnyen rájöhetünk, hogy valami igen gyors rádiófrekvenciás technológiára kell gondolnunk. Tehát a Logitech az így jelzett termékeiben nem drótokkal vagy infravörös jelekkel viszi át az adatokat a terméktől a számítógépig, hanem nagyfrekvenciás rádióhullámokkal. Így a billentyűzet (vagy egér) géptől való távolságát már inkább a képernyő mérete (és ebből adódóan láthatósága) korlátozza. A mintavételezési frekvencia több mint kétszerese lett a korábban alkalmazott technikákban használtaknál.

Ez így még nem elég, ezt fogadni is tudnia kell a gépnek. Ezért az átviteli sávszélességet is a mintavételezés sebességéhez igazították, amit pedig különben az USB 1.0-hoz szabtak, így annak maximális sebességével, 125 jel/másodperccel száguldoznak az információdarabok. A harmadik, legfontosabb része a Fast RF technológiának, amivel sikerült ezt a sebességet kicsikarni a szabvány korlátaiból, az az, hogy a jelküldések közötti szüneteket – amik többek közt a jelek elkülönülése miatt fontosak – sikerült megfelezni, ezáltal biztosítva az egyenletes információáramlást. Ezt a jelküldés előtti felkészülési idő (amíg a leolvasott információt feldolgozza az eszköz az elküldéshez) lerövidítésével érték el.

Cordless Desktop Comfort

A Logitech drótnélküli családjában az ergonómiát a fentebb említett módon – „kettétört" tasztatúrával – képviseli egyedüliként ez a billentyűzet. Bár elég valószínűtlen, hogy valaki a billentyűzetet az ölébe véve fog tíz ujjal gépelni, annál is inkább, mert így elég kevéssé érvényesül a helyes csuklótartásra kihegyezett ergonómia. Ez a klaviatúra csak kevés multimédiás billentyűt hordoz magán. A csomag tartalmaz egy Cordless MouseMan Optical-t is.

Cordless Desktop Deluxe

A család legkisebb tagja. Multimédiás billentyűzete már olyan, mint a nagyoké, de csuklótámasza nincsen, és csak egy egyszerű vezeték nélküli, de sajnos nem optikai egeret kapunk hozzá.

Cordless Desktop Navigator

A lapos kinézet és az ezüst berakások szép kinézetet adnak ennek a billentyűzetnek. Hozzá már egy modernnek számító világító piros szemű, farkatlan rágcsálót kapunk.

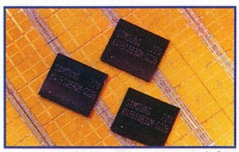
Cordless Desktop Optical

A csúcs. Az iTouch internetes és multimédiás gombok mellett tartalmazza a Logitech szabadalmaztatott iNav billentyűit is. Ez a billentyűzet fekete-ezüst és lapos kinézetű, mindkettő előnyre válik, valamint megtalálható mellette még egy ugyanilyen színű Cordless MouseMan Optical is.

BeeGee

DDR-II először az ATi kártyákban

Az ATi Technologies nagydobra verte, hogy a világon elsőként mutatott be működőképes DDR-II szabványú memóriákkal üzemelő grafikus kártyát. Erre a bejelentésre azért is volt nagy szükség, mert a nagy rivális, az NVIDIA új grafikus kártyája is hasonló memóriákat kezel majd. Az ATi nem hagyta figyelmen kívül a mobil piacot sem, így az Eplida közreműködésével kifejlesztett, alacsony fogyasztású DDR-2M variánst is demonstrálta egy asztalai grafikus kártya segítségével. Az egyetlen bibi, hogy a sajtóközleményből valahogy kimaradt, mikor és melyik VGA vezérlőkön fogjuk látni az új DDR-II memóriamodulokat!



Az NVIDIA NV30 kényszerűségből használja majd a gyorsabb DDR-II szabványú memóriákat, hisz a konkurenciához képest elmaradott 128 bites memóriavezérlőt egyedül a magas, 1 GHz környéki órajelen működő memóriák kompenzálhatják. Ilyet pedig a Samsung gyárt, aki még júliusban bejelentette a 128 Mbites 1 GHz-es működőképes példányát, melynek sorozatgyártása még a harmadik negyedévben megkezdődött!

Pentium 4 3 GHz felett

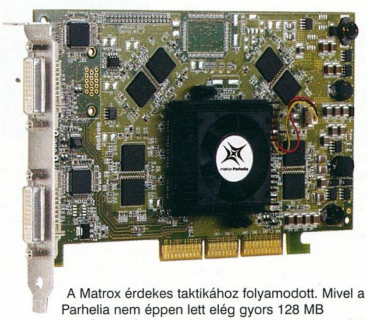
November közepére várható az idei év utolsó asztali gépekbe szánt, Intel Pentium 4 processzora, mely 3,06 GHz-es órajelen működik majd. Az órajel emelése mellett a várva-várt Hyper-Threading technológia használatával egy igazán ütős CPU lát majd napvilágot. A processzor ugyanis két logikai CPU-nak látszik az operációs rendszer felé, így egy időben két folyamatot képes futtatni. A Xeon processzorokból átvett technológia segítségével az optimalizált alkalmazások alatt ezáltal akár 30%-os teljesítménynövekedésre is lehet számítani! A vásárlás előtt azonban érdemes tudni, hogy az új processzort a következő alaplapi chipsetek támogatják: i845GE, i845PE, VIA P4X400(A) és a SiS 648.

Akinek még ez a sebesség sem elegendő, annak közel egy évtizedet kell még várnia a 15 GHz-es órajelen működő Intel processzorokra. A gyártó szerint az előrejelzések alapján 2010 környékén várható az asztali gépekbe szánt 15 GHz körüli órajel, míg a mobil szegmensben ekkor csupán az 5 GHz lesz az etalon. A nagyjából 1 milliárd tranzisztorból felépülő processzorok legnagyobb hátránya a hatalmas áramfogyasztás és a nagy hőtermelés lesz (amivel az AMD már régóta küszködik), amit mindenképp meg kell oldani a sorozatgyártáshoz. Érdemes még megjegyezni, hogy a Pentium 4 architektúra felső határa 10 GHz körül lehet, így vélhetőleg a 15 GHz-es változat már nem a jó öreg P4 sorozatra épül.

SiS746FX és VIA KT400A DDR400 másodszor

A VIA és a SiS újabb DDR400 memóriatámogatású alaplapi chipkészleteket dob piacra. Ennek oka, hogy az első generációs chipkészletek (SiS746 és VIA KT400) megjelenésekor a JEDEC nem fogadta még el a DDR400 specifikációját, ezért csupán DDR333 támogatással reklámozták az új termékeket. További tényező, hogy az AMD ClawHammer csúszása miatt az Athlon XP életciklusa meghosszabbodott, amit a SiS és a VIA az új DDR400 támogatású SiS746FX és KT400A chipkészleteivel próbál meglovagolni.

Matrox Parhelia 64 MB a butított napkutya



A Matrox érdekes taktikához folyamodott. Mivel a Parhelia nem éppen lett elég gyors 128 MB memóriával és a maga 220/550 MHz mag/memóriasebességével, ezért piacra dobja a butított, tehát még ennél is lassabb verziót... A 250 dolláros, azaz a 60e forintos árért cserébe nem csak a memória felét kapja a vásárló, de az alacsonyabb órajelen működő változatból a legjobban dicsért FAA (Fragment Anti-Aliasing) technológiát is kifelejtették. A pontos megjelenési dátum még nem ismert, de a leírtak alapján sajnos ez nem is fontos...

2,5 perc alatt 1 CD jönnek az 52x írók

A LiteOn után a Teac, az ASUS és a Memorex is bejelentette 52x sebességre is képes IDE CD íróját, mely 24x-es újraírásra és 52x-es olvasásra is képes. Az ASUS CAV (állandó szögsebességű) írási metódusának köszönhetően egy 650 MB-os CD 2,5 perc alatt sül meg. Természetesen az ASUS szabadalmak is figyelnek a dobozon, tehát a FlextraLink, FlextraSpeed, DDSS II technológiák. A Teac Zone-CLV eljárása (három részre osztott) miatt csupán a lemez végén érik el a maximális sebességet, így az írás valamivel több időt vesz igénybe. A LiteOn CD írója Smart-Burn technológiát támogatja, ami ekkora sebességnél szinte alapkövetelmény, hasonlóan a 2 MB bufferhez. A 99 perces CD lemezekkel is könnyedén elboldogulló készülék átlagos elérési ideje is kiemelkedő, hisz csupán 80 ms.

ATi Radeon 9500 a kistesó

Az ATi Technologies bemutatta a Radeon 9700-sorozat butított változatát, mely nyolc helyett csupán négy renderelő pipát és 256 helyett 128 bites memóriabuszt tartalmaz. Az órajelhez viszont nem nyúltak, így maradt a 275/550MHz, valamint a DirectX 9, a négy vertex shader, a 8x AGP, a HyperZ III és a TruForm 2.0 támogatás is. A 64 MB és 128 MB memóriával szerelt változatok 179, míg a Pro jelzésű kártyák 219 dollár körüli áron vásárolhatók majd meg.

A Gigabyte, ahogy várható is volt, be is jelentette szépen a saját változatát, mely a MAYA II GV-R9500 nevet kapta. A fentiekben említett tulajdonságok mellett ez a típus 64 MB memóriát cipel a hátán, melyek 3,6 ns-os elérést biztosítanak. A VGA, DVI és TV csatlakozókkal is felszerelt MAYA II dobozában a négy teljes verziójú játék mellett a PowerDVD XP lejátszó szoftver is megtalálható. A termék ára és megjelenési ideje egyenlőre nem ismert.

Sony Walkman Három az egyben?

A Yamaha Spyder Slimline után a Sony is piacra dobta MP3 lejátszóval és CD íróval kombinált walkman-jét, mely egyébként 8x sebességű DVD lejátszóval is fel van szerelve. Az MDP-AP20U CD íróként az USB 2.0 csatlakozón keresztül összedrótolt számítógéppel működtethető, méghozzá 24x-es maximális írási és 10x-es újraírási sebességgel. Az MP3 állományokat a Sony által favorizált Memory Stick memóriakártyákon tárolhatjuk. Az LCD kijelző a vezetékes távirányítón kapott helyet, melyről könnyedén leolvashatjuk az Audio CD-vel és WAV állományokkal is elboldogúló walkman üzeneteit. A jobban elersztett „gyedmaróz"-tól (**a.m.: télapu – a szerk.**) akár lehet is ilyen csodakütyüt kérni, hisz az idei év végén már Európában is kapható lesz a 350 eurós, azaz kb. 85e forintos Sony MDP-AP20U!

PURE Digital hangkártyák Videologic márkanév alatt

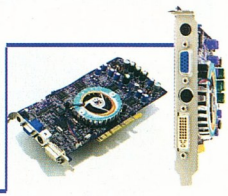
A PURE Digital két új hangkártyát jelentett be, amit a már jól bevált Videologic márkanév alatt hoz forgalomba. A Sinoc Xplosion a már jól ismert Cirrus Logic 4630 DSP-re épül, és hatcsatornás surround hangzás megszólaltatására képes. Az analóg kimeneten kívül optikai ki- és bemenetet is találunk a kártya fenekén, melynek segítségével külső erősítőbe is tolható a Dolby Digital és a DTS jel. A két kártya között csupán a szoftverkiszerelés különbözik, hisz a Sonic Xplosion DVD az InterVideo WinDVD 4 lejátszót is tartalmazza, melynek ára csupán 30e forint körül alakul. Természetesen mindkét típus támogatja a legelterjedtebb szabványokat, így DirectSound3D, EAX 1-2, A3D és Sensaura bővítményeket is.

Athlon DT a ClawHammer

Úgy tűnik, véget értek a találgatások a nyolcadik generációs AMD processzorának nevével kapcsolatosan. A ClawHammer kódnéven ismert CPU ugyanis a sokak által tippelt Athlon XP 64 és Athlon Ultra helyett az Athlon DT nevet kapta. Az asztali gépekbe szánt változaton egy 16 bites HyperTransport interfészt, 128 kbyte elsődleges (64 kbyte adat és 64 kbyte utasításcache) és 256 illetve 512 kbyte másodlagos gyorsítótárat tartalmaz majd. Várhatóan, amíg 0,13 mikronos gyártási technológiával készül az új Athlon DT, addig csupán 256 kbyte másodlagos gyorsítótárral szerelik a CPU-t, és csak a 0,09 mikronos csíkszélességgel készülő változatok kapják meg a dupla, 512 kbyte méretű másodlagos cache-t. A memóriatámogatással is hasonló változások lépnek majd életbe, hisz eleinte csupán a hagyományos DDR 200/266/333 szabványú modulokból támogat 4 GB-ot. Viszont amint elterjed a DDR-II, úgy az Athlon DT processzorok is kompatibilisek lesznek az új szabvánnyal. Ezek ellenére a 2003 első negyedévében megjelenő Athlon DT 3000+ így is 20-25%-os előnnyel indul az előző generációs Athlon processzorokhoz képest, amit az integrált memóriavezérlőnek és architekturális fejlesztéseknek köszönhet.

PIACI KÖRKÉP

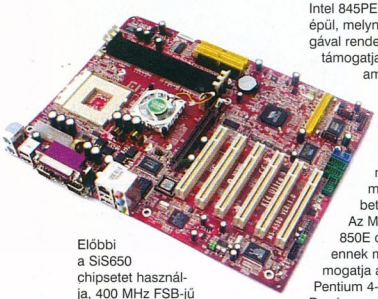
Összeállításunkban hónapról-hónapra megpróbáljuk bemutatni a közelmúltban Magyarországon forgalomba hozott azon hardware újdonságokat, melyeket érdekesnek találtunk, esetleg megvásárlásra érdemesnek tartunk. Tehát ez a rovat nem a nagyvilág legfrissebb újdonságait tartalmazza – arra ott a news –, hanem kategóriákra bontva kívánja bemutatni a magyar piacra érkezett új termékeket. Ha egy termék megérdemli, természetesen a konfiguráció-ajánlónkba is bekerülhet.



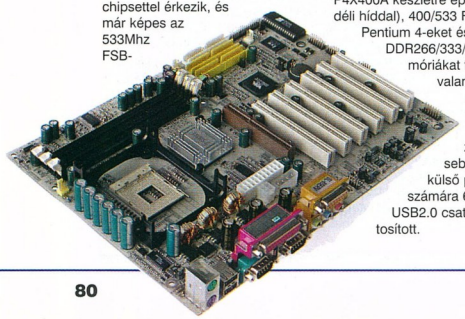
ALAPLAP

A közelmúltban több új MSI alaplap is megjelent a boltok polcain, melyek között egyaránt találhatunk felfrissített és teljesen új modelleket is.

Akik nem akarnak sokat költeni a gépre, azoknak ajánlható a két új, „all-in-one" típus, az MS-6533GL és az MS-6526GL.



Előbbi a SiS650 chipsetet használja, 400 MHz FSB-jű Pentium 4 processzorokat támogat, kezeli a DDR333-as memóriákat, valamint integrált VGA, hangkártya és LAN is helyet kapott rajta. Ha az integrált videokártya képességei elégtelennek bizonyulnának, a rendelkezésre álló AGP 4x slotba egy erősebbet is rakhatunk. Az MS-6526GL-L Intel 845GL chipsettel érkezik, és már képes az 533Mhz FSB-s P4 processzorok kezelésére is, bár itt „csak" a DDR266-os memóriák támogatása biztosított. A SIS-es verzióhoz hasonlóan ezen az alaplapon is integrált a VGA, a hang és a LAN, bár itt nincsen AGP slot, van viszont USB 2.0 támogatás.

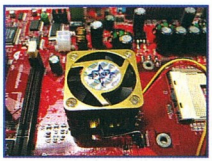


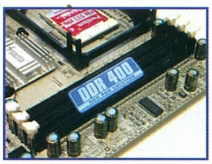
Az Intel P4 S478 processzorokat támogató alaplapok mellé is érkeztek új modellek: a 845PE MAX2, illetve a 645E MAX-U. Az Intel 845PE chipset a 845E-re épül, melynek összes tulajdonságával rendelkezik, valamint már támogatja a DDR333 memóriamodulokat is.

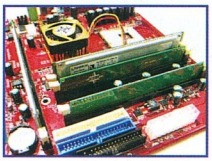
A SIS 645-ös chipkészletet használó 645E MAX-U a 645E MAX-C utódja, mely az USB 2.0 támogatásban nyújt többet elődjénél.

Az MSI 850EMAX Intel 850E chipkészletet használ, ennek megfelelően már támogatja az 533 MHz FSB-jű Pentium 4-eket és a PC1066-os Rambus memóriákat is. Az USB 2.0 támogatásról sajnos le kell mondanunk, van viszont integrált hat csatornás hang és a szokásos MSI kiegészítők.

A Soltek is jelentkezett néhány újdonsággal mind Intel, mind AMD processzorokhoz. Az SL85ERV2 típusú alaplap VIA P4X400A készletre épül (VZ8235 déli híddal), 400/533 FSB-jű Pentium 4-eket és DDR266/333/400-as memóriákat támogat, valamint már AGP8x/4x csatolóval rendelkezik. A nagysebességű külső perifériák számára 6 darab USB2.0 csatlakozó biztosított.







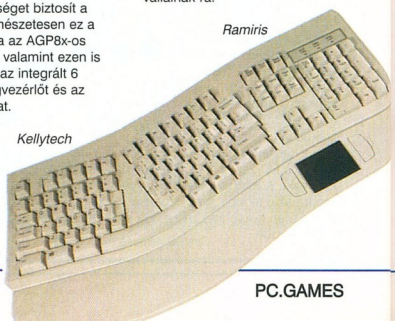
Az SL75FRV VIA KT400 készletet használ, támogatja a 333 MHz buszú Athlon XP processzorokat is, valamint lehetőséget biztosít DDR400-as memóriák használatára (max. 3 GB). Az alaplap fejlett HW monitoring funkcióval és processzor túlhevülés elleni védelemmel (ABS II) rendelkezik, valamint a tuningot kedvelőknek számos lehetőséget biztosít a BIOS-ban. Természetesen ez a lap is támogatja az AGP8x-os videokártyákat, valamint ezen is megtalálhatjuk az integrált 6 csatornás hangvezérlőt és az USB2.0 portokat.

BILLENTYŰZET

A Chicony legújabb fejlesztésű billentyűzetét kifejezetten úgy alakították ki, hogy a gépelés minden kényelmetlenségét a legminimálisabbra csökkentsék. Elsőre kissé szokatlannak tűnhet a formatervezése, mivel nem

egyenesen helyezkednek el a billentyűk, azonban már rövid használat után érezhető, hogy mennyivel kellemesebb vele dolgozni, mint a hagyományos billentyűzetekkel. A komfortot még azzal is megnövelték, hogy csuklótámasszal látták el, így nem csak az ujjaknak, hanem a csuklónak és az alkarnak is kényelmet biztosít. A szokásos gombok mellett 7 gyorsbillentyűt találhatunk rajta a munka megkönnyítéséhez: Internet, e-mail, keresés, hangerő-állítás, némítás, kikapcsolás gombokat. Élettartama 90 ezer üzemóra, és 2 év garanciát vállalnak rá.

Ramiris



Kellytech

MONITOR

A Benq márkanév garantálja a jó minőséget elérhető áron, ennek iskolapéldája ez az LCD monitor. A TFT technológia ma már lassan nélkülözhetetlen azok számára, akik több órát dolgoznak nap mint nap monitor előtt. Mivel még mindig csillagászati árakkal találkozhatunk a piacon, attól tarthatunk, ha engedünk az árból, akkor az igényeinket is lejjebb kell adnunk. Erre cáfol rá ez a 15 colos monitor: a Benq FP581-es modellje. Igen kellemesek a paraméterei, ugyanis 350:1 kontrasztarány, 30 ms válaszidő és 250 cd/m2 fényerő jellemzi, mindemellett megfelel a TCO99-es szabványnak. Ettől még egy átlagos LCD monitor lenne, de ami ezt a modellt igazán egyedivé és különlegessé teszi, az a

napfényes irodában is nyugodtan lehet dolgozni vagy filmet nézni. A filmnézést segíti a 30 msec-es válaszidő, ami szintén jobb, mint az átlag. A 15" LCD-nél megszokott 1024*768/75Hz-es maximális felbontással maximálisan eleget tesz az ergonómiai követelményeknek, melyet a TCO99-es és MPRIII-as besorolása is jelez. Elegáns formatervezésével, és az iiyamától megszokott magas minőségével minden íróasztal dísze lehet.

beépített hangszóró és mattezüst színe. Súlya mindössze 3,3 kg, és állítható állványon helyezkedik el.

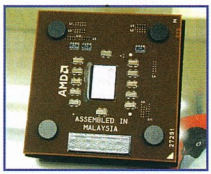
Modern formatervezésével, és impozáns képméretével ma még sokaknak csak álom ez a 18"-os LCD monitor. Az elegánsan vékony káva alatt erős szív dobog, mely 1280x1024-es felbontást tud produkálni. Válaszideje 30 msec, így TV vagy DVD nézéshez is tökéletes, irodai felhasználásra pedig több mint elegendő. Fényereje 250 cd/m2, kontrasztja 300:1, és a súlya is csak 6,6kg. A TFT panelek között is elismert Fujitsu MVA-val szerelték, mely szép színeivel, és éles kontrasztjával minden kétkedőt képes meggyőzni.

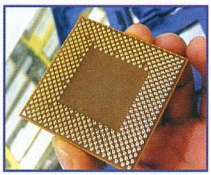
Ramiris

Az iiyama felismerte azt a tényt, hogy a felhasználók többségének a plusz szolgáltatásoknál fontosabb, hogy szép, kontrasztos képet adjon a monitor. Ennek jegyében fejlesztették ki a BX3814UT-t, mely extrákat ugyan nem tartalmaz, de technikai adataival kiemelkedik a többi hasonló monitor közül. Elsősorban a fényerejével, mely eléri a 320 kandelát, ami rendkívül jó értéknek számít az átlagosan elfogadott 200-250 kandelához képest. Ezzel a fényerővel még egy

PROCESSZOR

Végre lehet kapni a hónapok óta bejelentett AMD Athlon XP 2400+ és 2600+ processzorokat, melyek már az új, Thoroughbred rev.B magra épülnek. Ezek érdekessége, hogy még egy szilíciumréteget kapott a processzor (9 réteg), így több hely





jut az optimalizálásra, és ennek következtében az órajelet is jelentősen tudták növelni (netes források szerint az optimalizált architektúra kb. 2,4-2,5 GHz-ig skálázható). Az AMD ígérete szerint a jövőben az alacsonyabb órajelű processzorokat is ezzel a technológiával fogják gyártani, azonban amíg a felhalmozott raktárkészletek nem futnak ki, addig nem számíthatunk T-bred rev.B magos CPU-ra az alsóbb árszegmensben.

DEMO studio

NYOMTATÓ

Hosszú kihagyás után újra a palettán az Apollo – és rögtön egy új modellel. Tetszetős formavilág jellemzi, és mindez természetesen a már-már hagyományosnak mondható kék-fehér színben. Persze nem csak a külcsín számít!

600x1200 dpi-ben maximalizált. A nyomtatás sebessége 3 lap/perc színes nyomtatás, és 6 lap/perc fekete-fehér nyomtatás esetén. A csomagolásban benne rejlik az USB kábel, illetve a dobozban 3 (!) patron található! A HP 51649A színes, a HP 6614A fekete és a HP 1816A fotópatron (ajándék!) igyekszik kielégíteni a

A nyomtató USB porton keresztül csatlakozik gépünkhöz – a fotóminőségű nyomtatásról pedig a HP által kifejlesztett PhotoRet és ColorSmart II nyomtatási technológiák gondoskodnak, nyomtatási minőségünk pedig felhasználók minden kívánságát. Szintén említésre méltó, hogy Windows 98SE, ME, 2000 és XP driverek is rejlenek még a nyomtató mellett.

Ramiris

VIDEÓKÁRTYA

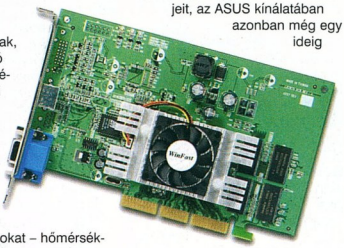
Egyre több gyártó dob piacra SiS Xabre GPU-val szerelt kártyát, köszönhetően a chip olcsóságának és viszonylag jó teljesítményének. A PowerColor Evil Xabre 400 SiS Xabre 400-as készletet használ, 64 MB 200 MHz-es, 128 bites memória

társaságában. A kártyán TV-out és DVI kimeneteket is találunk.

Kellytech

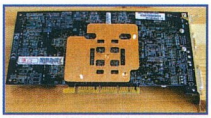
Bővült az Asus VGA vezérlők palettája, megjelent a Geforce 4 Ultra chipes Deluxe kártya (V8460 Ultra Deluxe). Az Asus-nál a Deluxe hagyományosan a video be- és kimenettel rendelkező kártyákat jelenti. Megújult a video bemenet, már 720x576 max. felbontásban lehet valós időben digizni MPEGII, MPEGI, AVI videotömörítésekkel a Digital VCRII progi segítségével. Új designt kapott a csomagban található 3D szemüveg is, kék színe, felhajtható előlapja kissé futurisztikussá teszi. A GPU-t és a RAM-okat nagy méretű rézből készült impozáns „Copper-Fin" hűtőrendszer védi. DVI kimenete segítségével Flat panelt is hozzá lehet csatolni vagy az átalakítójával második monitort csatlakoztatni. A kártya főbb jellemzői a következők: GeForce4 Ti 4600, 128 MB DDR memória, 350 MHz RAMDAC, AGP4x, TV kimenet: S-VHS&Composite, videóbemenet: S-VHS&Composite, 3D szemüveg, Digita Flat Panel Connector DVI-I (átalakítóval második monitorkimenet), szoftvercsomag: Smart Doctor, Digital VCR II, Video Security, Wincoder, WinProducer, Asus DVD 2000, Video Live Mail, 3D-s játékok.

A Leadtek A170-es sorozat legerősebbje a Pro széria, melyen az nVidia MX 460-as chipje található, masszív hűtéssel. DDR ramjai 4 ns-os időzítéssel bírnak, a GPU 38 millió háromszöget képes feldolgozni másodpercenként. A rajta található hardvermonitorral könnyedén nyomon követhetjük a fontosabb adatokat – hőmérsékletek, órajel-értékek, ventilátor fordulatszám, stb. DVI kimenetének segítségével az ilyen csatlakozóval ellátott TFT monitorokat is könnyedén illeszthetjük. Ezen kívül található rajta kompozit és S-Video ki- és bemenet, melyekkel, bármilyen csatlakozójú legyen is videónk, tévénk vagy kameránk, könnyedén csatlakoztathatjuk azt hozzá. A kártya alkalmas MPEG-1, MPEG-2, VCD, DVD és egyéb Windows által támogatott tömörítőeljárásokban felvételt készíteni, és támogatja a PIP (kép-a-képben) funkciót. MGI Video Wave 5.0 videószerkesztő programot és WinFast DVD lejátszó programot adnak mellé, hogy saját anyagainkat editálhassuk, illetve DVD filmjeinket kényelmesen megnézhessük.



A legújabb irányzatnak megfelelően a két fő VGA kártya gyártó bejelentette a 8X AGP-t használó eszközeit (NV18). Mindkét kártya a Geforce 4 MX 440 chipre épül, azonban az eredeti 270Mhz chip-, illetve 400Mhz memóriasebességet a módern gyártástechnológiák alkalmazásával sikerült megnövelni 275/500 Mhz-re, ezáltal és az új AGP szabvány támogatásával az újdonságok sebessége a „régi" GF4 MX460 sebességét hozza. Az új termékek bevezetésével az MSI kifuttatja az MX460-as chippel szerelt modelljeit, az ASUS kínálatában azonban még egy ideig elérhetőek lesznek ezek a verziók is. Az MSI-nél a modellváltással együtt a hozzáadott szoftverek is megújulnak. A játékprogramok között megtalálható például a The Elder Scrolls 3: Morrowind, a Duke Nukem: Manhattan Project és a Tom Clancy's Ghost Recon. Fontos még megjegyezni, hogy mindkét gyártónál elérhető videóbemenetes verzió is a szokásos kiépítésű modellek mellett. A későbbiekben várható az NV28 megjelenése is, mely tulajdonképpen egy GF4 Ti4200-as, AGP 8X támogatással.

Ramiris



HÁZ

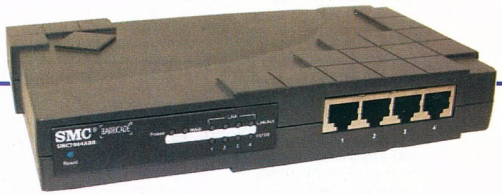
A közelmúltban két illusztris taggal bővült a P4-es házak kínálata. A új, extravagáns kinézetű jövevények a Sweex Carry ill. Titanium névre lettek keresztelve, ami hűen kifejezi a modellek formavilágát. Az előbbinél a „Carry" szó arra utal, hogy a ház tetején egy speciális és igen tetszetős kivitelben egy hordozhatóságot lehetővé tévő fül került kiképzésre. További kényelmi funkcióként a bekapcsoló és reset gombok a házikó tetején kerültek kialakításra, mely ergonómiai kiképzés fájós derekú, gépüket földre helyező vásárlók számára igen előnyös. A „Titanium" pedig a divatot követvén ezüstös szürke kivitelben kapható. Mindkét modell esetében elmaradhatatlan a kis ajtó mögé rejtett USB kivezetés. A gyártó, a jó szerelhetőségen kívül különösen nagy figyelmet fordított az energiaellátásra is, ezért mindkét típus 300W-os P4-es tápegységet kapott. Az előlapon négy 5.25-os és egy 3.5-os hely mellett két USB kivezetés áll a felhasználó rendelkezésére, de szükség esetén az audio, infra, és gameport csatlakoztatása is megoldható.

Juventus Team

SMC BARRICADE

4 PORTOS SWITCH/ROUTER

Gondolom, azoknak, akik azért valamennyit is foglalkoznak a hálózatok világával, nem nagyon kell bemutatnom az SMC-t, mint márkát. A most nálunk járt termékük hasonlóan kiváló kivitelezésű, mint csúcskategóriás eszközeik, ám annyiban különbözik tőlük, hogy otthoni használatra szánták, épp ezért ára is az alacsonyabb kategóriába tartozik. Nem más célcsoportot tudhat magáénak, mint a szélessávú netkapcsolattal rendelkező otthoni előfizetőket (ADSL/kábelnet).



Segítségével bármilyen netkapcsolat megosztható, legyen az külső modemes, ADSL, kábelnet, egy nagyobb hálózat alrésze (fix vagy dinamikus IP). Vegyük példának a kábelnetet. Ha szeretnénk megosztani, szükségünk lesz egy gépre, amelyik szerverként szolgál, folyamatosan működik, valamint egy switchre, amelyre a többi gép kapcsolódik. A netet csak akkor tudjuk elérni, amikor a szerverként kijelölt gép, amelybe a szolgáltatónk kábele is befut, be van kapcsolva, és az operációs rendszer, vagy más segédprogram segítségével megosztottuk azt – ennek precíz kivitelezése a legtöbbször nem kis munka (Linux esetén ráadásul jókora háttérismeret is szükséges), plusz ugyanígy szükségünk van egynél több gép működésére, ha a nyomtatót is megosztottuk.

A broadband router minden gondot levesz a vállunkról, ráadásul fontos tulajdonságokkal is bír. Alapból van rajta 4 port a helyi hálózatunknak, valamint egy csatlakozó a net felé (WAN, avagy Wide Area Network), egy LPT-port nyomtatónak, valamint egy COM-port külső modemnek. Ha kicsomagoljuk dobozából, találunk mellette egy patchkábelt, használati útmutatót (többek között angolul, magyarul nem), CD-t, tápkábelt.

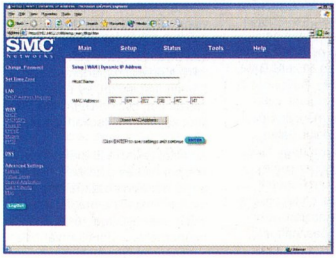
A kicsike elég sok dolgot tud magától, hiszen azon felül, hogy megosztja az erőforrásokat (net, nyomtató, LAN-forgalom), önmagában egy DHCP-szerver is, tehát képes kezelni a hálózat többi gépének IP-kiosztását is, valamint beépített tűzfala is van, sőt, ha problémás programhoz érnénk, annak beállításait külön engedélyezhetjük, és az egyes, a hálózaton lévő gépeket is limitálhatjuk. Magyarországon főként a kábelről csatlakozó felhasználóknak szokott alapvető problémát okozni, hogy csak egy bizonyos MAC address-szel rendelkező hálókártyát fogad el az ISP központi rendszere, éppen ezért a routernek saját MAC-et (cloning) adhatunk, amely ez esetben az eleddig használt kártya kódjával kell, hogy megegyezzen, ha azt is szeretnénk, hogy működjön.

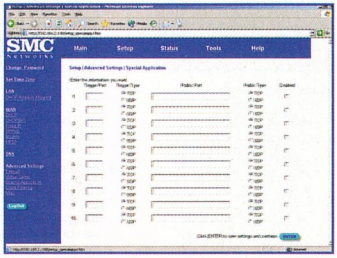
A konfigurálás webes felületen történik (alapértelmezésben a gateway a 192.168.2.1 címre rakja be magát), és véleményem szerint mindent tartalmaz, amire csak szüksége lehet az embernek: biztonságilag limitálható az elérés (viszont távolról is menedzselhető), a használat, a kapcsolatok beállításai pedig minden alapvető dolgot tartalmaznak (auto-reconnect, idle disconnect, auto-backup – ha a fő kapcsolatunk nem működne, áttérhetünk modemes vonalra automatikusan). A telepítése gyerekjáték (már ha tudunk angolul valamicskét, meg ha egy kicsit is átlátjuk a hálózatok felépítését), működése pedig stabil alapokra lett lefektetve (ráadásul beépített ventilátora is van a hőmérséklet szabályozására).

Professzionális eszköznek nevezhetjük, azonban otthonra több is, mint kéne, kiváló választás a helyi hálózatok nettel való ellátására. Amennyiben 4-nél több gépet szeretnénk bekötni, semmi más dolgunk nincs, mint egy további switchet csatlakoztatni az egyik portra, és esetlegesen kibővíteni az engedélyezett IP-tartományt. Természetesen több tíz gép esetén már lehet, hogy érdemesebb volna más megoldást alkalmazni (hiszen itt a terhelés és az adatforgalom igazából nincs annyira szabályozva), de a broadband kapcsolatok olcsó, költséghatékony megosztásához kiválóan megfelel.

A terméket a DEMO Stúdió bocsátotta rendelkezésünkre.

Chilly





ÉS BARRICADE NÉLKÜL...?

Nézzük meg, milyen eszközökre lenne szükségünk, hogy egy routert összerakjunk! Kellene elsődlegesen egy számítógép (egy sima Pentium is bőven megteszi), rá valamekkora merevlemez (120MB minimum azért nem árt), bele két hálókártya, valami olcsó vagy integrált videokártya, meg legalább 32 MB RAM. Fogjuk a Linux-telepítőt, felrakunk egy tűzfallal támogatott (ipchains/iptables) kernelt, majd bekonfiguráljuk a helyi hálózatot (egyik hálókártya a LAN (helyi hálózat), másik a WAN (Internet)). Eztán jöhet a tűzfal, valamint a routing-táblák beállítása. Opcionálisan DHCP-hoz szükséges szoftverek feltelepítése és állítgatása. Természetesen amennyiben a LAN-oldalon több gépet szeretnénk csatlakoztatni, oda egy switch vagy HUB is szükségeltetik. No, meg az egészhez jókora szakértelem és gyakorlat sem árt.

ASZTALI GÉPEK TESZTJE

Egybegépek. Ha meghalljátok ezt a szót, lesznek, akikben olyan képzetek születnek, mint: olcsó, hatékony, a célnak megfelelő, problémamentes, egyszerű. Lesznek olyanok, akik úgy gondolkoznak majd, hogy: instabil, szürke, nem megbízható, nem az igényeknek kialakított, nem egyéni. Mindkét reakciónak megvan az alapja, hiszen aki ért a hardveres megoldásokhoz, legtöbbször idegenkedik az egybegépek vásárlásától, hiszen véleménye szerint sokkal jobbat tud összehozni alkatrészekből, így legalább tudja, mit pakol bele, a kezdetektől fogva az ő kezében van az irányítás, ráadásul tud játszani az eszközökkel is, ha éppen tuning vagy egyéb speciális cél lebeg előtte.

A mellette szóló érveknél elsőrendű általában az általános használat (szövegszerkesztés, otthoni gép – munkára és játékra), az olcsóság (általában ez duplán számít), valamint az a tény, hogy nem kell hozzá szakértelem, nem nekünk kell összebarkácsolni az eszközöket, majd működésre bírnunk, hanem a legtöbb esetben előretelepített oprendszerrel (legtöbbször OEM áron), azonnal használható formában érkezik, esetleg még le is tesztelve a cég által.

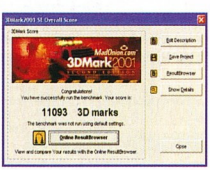
Összeállításunkban kiválasztottunk néhány ilyen gépet, összeépítésükkor arra kérve az együttműködő cégeket, hogy otthoni használatra, lehetőleg alacsony árkategóriában gondolkozzanak, azonban alkalmasak legyenek a legtöbb manapság kapható játék futtatására (lehetőleg kompromisszummentesen).

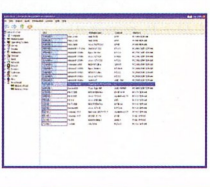
A tesztelésről

Minden gépet megvizsgáltunk kívülről és belülről is, fontos szempont volt,

- hogy tudjuk bővíteni, ha esetleg a későbbiekben erre vetemednénk;
- hogy a gép belsejében ne legyen kavalkád a kábeleket és kártyákat illetően;
- hogy a gép teljesítménye az árhoz viszonyítva elérjen egy bizonyos szintet;
- hogy a hőmérséklet a házon belül ne emelkedjen túl magasra;
- hogy a hűtés lehetőleg zajmentes legyen.

A beüzemelés utáni szoftveres tesztelést a **3D Mark 2001 SE**, a **PC Mark 2002**, valamint az **AIDA32 3.02**-es verziójával végeztük, továbbá különböző játékokat és programokat futtattunk, hogy kideríthessük, mi az, amit a gépek még akadozásmentesen elbírnak. Ügyeltünk arra, hogy a gépeket csak minimális mértékben módosítsuk (pl. DirectX legfrissebb verziójának installálása), semmilyen frissített meghajtót nem szedtünk le az Internetről, a CD-n érkezett verziókat használtuk a teszthez.





Pixel

CPU: Intel P4A 2533MHz (4.75x533)
MoBo: Supermicro P4SGL (integrált videó-, LAN-, hangvezérlők)
RAM: 512MB Kingston (DDR SDRAM)
VGA: NVIDIA GeForce4 Ti 4600 (128MB)
Audio: IC Ensemble ICE1712 Envy24 Audio Controller
HDD: ST360021A (60GB, 7200RPM, Ultra-ATA/100)
CD/DVD: PIONEER DVD-ROM DVD-106 (16x/40x DVD-ROM)
Ethernet: Intel(R) PRO/100 VE Network Connection
OS: Windows XP Home Edition OEM (angol)

A cégtől kapott gép kilógott a kategóriából mind árát, mind teljesítményét tekintve, hiszen egy P4-es 2.53GHz-en pörgött benne (133x19.0), továbbá 512MB RAM, egy csúcskategóriás GeForce4 Ti 4600 128MB memóriával, valamint egy 60GB-os merevlemez található a házon belül. Talán nem kell mondanom, hogy teljesítmény szempontjából semmilyen fennakadást nem lehetett tapasztalni, csak az olyan programok tudták megakasztani, amelyekben 4xFSAA-t használtunk, és komplex megjelenítést produkáltak nagyfelbontásban.

Az összeállításban talán kicsit luxusnak tűnt az alaplapra integrált eszközök, valamint az azokat leváltó kártyák együttes megléte, hiszen kiválóan meglettünk volna integrált LAN/audio/video nélkül is, csak még egy plusz hálókártya kellett volna a gépbe, és máris lehetett volna másik alaplapot választani. A hangkártya nem volt éppen a legszerencsésebb választás, kicsit kilógott a társaságból, egy bármilyen Creative (pl. Audigy) sokkal jobb teljesítményt és minőséget lett volna képes nyújtani. A Supermicro alaplap stabilnak bizonyult, ráadásul annyi funkciója volt, hogy először csak kapkodtuk a fejünket. A videokártya és a Pioneer DVD-olvasó, valamint a merevlemez kiváló választás. Az általunk elhozott dobozból azonban hiányoztak a kiegészítők, értem ezalatt a CD-ket, kábeleket, és egyéb kiegészítőket, csak a DVI/CRT-átalakítót kaptuk a videokártyához.

A belsőt tekintve itt már nem volt annyira rózsás a helyzet, hiszen a sok bezsúfolt eszköz elég komolyan limitálta a megforgatható levegőmennyiséget, és komolyan megterhelve a videokártyát pilla-

Aspect
CPU: AMD Athlon XP, 1400MHz (5.25 x 267) 1600+
MoBo: Asus A7S333 (integrált hangvezérlő)
RAM: 256MB (DDR SDRAM)
VGA: ASUS V8420S v31.00 (128MB)
Audio: C-Media CMI8738 Audio Chip
HDD: WESTERN DIGITAL 40GB ATA100
CD/DVD: ASUS CD-S520/A (52x CD-ROM)
Ethernet: -
OS: Microsoft Windows 98 SE OEM (magyar)

natok alatt megemelkedett a belső hőmérséklet. Ugyan a gép egyáltalán nem volt zajosnak nevezhető (gyári CPU-hűtés, csendes táp), ám cserébe a hűtés sem volt olyan hatékony. Maga a ház a bővítésre tökéletesen alkalmas, könnyen szerelhető, ráadásul a házventilátoroknak kiképezett helyek is megvannak, azonban mázsás súlya van, így mozgatása komoly erőfeszítést igényel. Ez nagyrészt annak köszönhető, hogy elég masszív anyagból készült, ráadásul különböző merevítőelemeket is megtalálhatunk benne.

Összességében elmondható, hogy a közel 300 ezres ár csúcskategóriás gépet takar, azonban többhelyütt is fölöslegesnek találtuk az alkalmazott eszközök drágaságát, a hangkártya-választás pedig kimondottan hátrányosnak számított. Talán kicsit nagyobb teljesítményű ventilátorok kellenének bele, esetleg egy jobb minőségű (pl. Enermax), jobban hűteni képes, ám maximálisan csendes táp. Ajánlani azoknak tudjuk, akik nem sajnálják a pénzt a csúcskategóriás eszközökre, és egy nagyteljesítményű, időtálló gépet szeretnének otthonra multimédiás- és játékcélokra.

Megjegyzés: a géphez kaptunk 5.1-es hangrendszert és TV-tunert is, ezekkel nem számoltunk sem a tesztnél, sem az árnál, mivel nem képezték részét az általunk kért kategóriának.

Nevezhetjük a Pixeles gép ellenpontjának, hiszen könnyű, átlagos házról, rendezett, szellős belsőről (gyakorlatilag csak a VGA-kártya és a plusz USB-csatolók foglalnak kártyahelyet) beszélhetünk. Az Athlon XP jóval alacsonyabb kategóriát képvisel, és a 256MB RAM is manapság már kiindulópontnak nevezhető. A videokártya az ASUS Ge4-ese (Ti 4200) 128MB memóriával, ami viszont ellensúlyozza mindezeket, és a gépet tökéletesen alkalmassá teszi a manapság megjelenő játékok futtatására (nem véletlenül ez az összeállítás legdrágább eleme).

Mint látható a listából, több eszköz magán viseli az ASUS nevét, ami nem is lenne probléma, hiszen az alaplapjaik megbízhatók szoktak lenni, a videokártyák pedig általában ugyan a drágábbak közé tartoznak, viszont kiváló a szoftveres támogatottságuk. Ellenben a jelenlegi helyzet egészen másként festett, ugyanis a gép folyamatosan instabilnak bizonyult. Ez azt jelentette, hogy bizonyos BIOS-beállítások megváltoztatásával sikerült elindíthatatlanná tenni a gépet, mert a BIOS-üzenetek kiírása közben kifagyott. A tendencia folytatódott a további tesztelésekkor is, a 3D Mark 2001 SE egyszerűen a gép bármilyen beállítása mellett behalt.

Az összeállításból nagyon kilógott a CD-olvasó, ezt érdemesebb kicserélni (hiszen alig van különbség az árukban) egy olcsóbb DVD-olvasóra, valamint opcionálisan hálókártyát is tetetni a gépbe. A hangkártya is csak alapfunkciókat tud, tehát amenynyiben jobb minőségű hangzást szeretnénk elérni, itt is érdemes inkább egy Live!-et választani. A táp magyar gyártmány, aki szeretné elektromos szempontból biztonságban tudni eszközeit, lecserélheti egy megbízhatóbb darabra, de alapfunkcióit tekintve ez is tökéletesen megteszi. A merevlemez terén a Western Digital számomra meglepetés volt, hiszen azonos árban kapható a Maxtor hasonszőrű változata, ráadásul arról kevesebb rosszat hallottam, míg a WD-ben jómagam is csalódtam már néhányszor.

A gép maga közepes zajszintet produkál, itt egy Titan cooler hűti a procit, ráadásul itt is van hely további ventilátorok beszereléséhez. Dokumentáltsága tökéletes – megkaptuk az összes CD-t (AquaNox, Midnight GT és demók járnak a videokártyához), az angol nyelvű kézikönyveket, valamint egy magyar nyelvű üzembe helyezési útmutatót is.
A gépre előre feltelepítették a Windows-t, valamint a meghajtóprogramokat is, mivel az operációs rendszer magyar nyelvű volt, így valóban csak a kábelek csatlakoztatása volt szükséges a gép használatba vételéhez.

A 125ezer forint alatt maradó végösszeg kompromisszumos, felemás képet eredményezett, sajnálatos módon az ASUS-termékek nem bizonyultak az AMD-konfigurációnk esetében túlságosan stabilnak. Ennek ellenére a körítés, valamint az alkatrészek önmagukban kiváló alapot nyújtanak egy középkategóriás otthoni géphez, még ha bizonyos darabokat más gyártótól származókra is cserélnénk (a CD-

OEM SZOFTVEREK

OEM, avagy Original Equipment Manufacturer. A dolog lényege, hogy egy cég/gyártó úgy forgalmazza a saját termékét, hogy más cégek/gyártók eszközeit építi össze, majd a végeredményt a saját márkajelzése alatt hozza forgalomba. A Windows úgy került ebbe a körbe, hogy eme egybegépek mellé a legtöbb végfelhasználó operációs rendszert is szeretne beszerezni, mivel valahogyan ki is kell használni a hardveres komponenseket. Célszerűnek tűnt tehát, ha minden ilyen PC-hez csomagolnak (és előre telepítenek) egyet, mégpedig csökkentett áron, hogy a vevő nehogy más operációs rendszert válasszon esetleg. Az így megkötött szerződés alapján a disztribútor is jól jár (pénzügyileg kifizetődő egy hasonló kapcsolat), meg a Microsoft is (több fogy a termékéből, ráadásul könnyen kiszorítja ilyetén módon a vetélytársakat, mert már a kezdetektől fogva rászoktatja a felhasználót termékének használatára), és a vevő is (a bolti árnál olcsóbban jut hozzá az aktuális programhoz). A kérdés már csak annyi, mennyire etikus ez a megoldás a többi piaci résztvevővel szemben, de ez már nem a mi jelenlegi témakörünkbe illő téma.

olvasót mindenképpen DVD-olvasóra).

Multimedia.hu
CPU: AMD Duron 850 MHz
MoBo: ECS K7SEM
RAM: 128 MB SDRAM
VGA: integrált
Audio: integrált
HDD: Maxtor 20 GB 5400 rpm
CD/DVD: 52x CD-ROM
Ethernet: integrált 10/100 MBit
Monitor: Lite-On M500 15"
OS: Open DOS

A cég fő irányelve a konfiguráció tervezésekor a bruttó 100 000 forintos határ betartása volt, ami sikerült is nekik, ráadásul úgy, hogy ebben az összegben még egy 15 colos monitor is benne foglaltatik. Amint az már a gép árából is jól látszik, nem a csúcskategóriát célozza meg, de nem is az a szándéka. Elsősorban nem játékgépnek készült, főleg nem olyannak, mely mindenféle bővítés nélkül röccenésmentesen futtatja teszem azt az Unreal Tournament 2003-at vagy hazánk fejlesztőinek legújabb gyöngyszemét, a Haegemoniát. Mindazonáltal a DirectX7-es programok többségével elboldogul a gép, de az újabb fejlesztésű játékokat addig ne nagyon erőltessük, amíg az integrált SiS videokártyát le nem cseréltük legalább egy GF2MX-re.

A gép lelke egy AMD Duron 850 MHz-es processzor, ami rá van integrálva az alaplapra, és a WCPUID szerint 894 MHz-en ketyegett. Ez a CPU elég erős ahhoz, hogy a manapság használatos felhasználói programokat és játékokat futtassa, viszont elég olcsó ahhoz, hogy költséghatékony gépet építsenek vele. Mivel szinte minden kiegészítő az alaplapra van integrálva, így a MicroATX szabványú alaplap nem bővelkedik bővítőrésekben, mindössze két PCI, egy AGP és egy AMR slot áll rendelkezésre a későbbi bővítések számára. A minitorony megfelelő minőségű, a kábelek elrendezése sem hagy kívánnivalót maga után, a belső hőmérséklet pedig általánosnak mondható (mivel kevés a melegedő alkatrész, ezért nem találunk plusz ventilátort, de szerencsére ez nem is hiányzik). A gép zajszintje elhanyagolható, lényegében a merevlemez a leghangosabb eszköz az egész összeállításban.

A konfigurációban mindössze két kivetnivalót találtunk. Az első a 128 MB memória, ami arra elég, hogy egy-két program viszonylag zavartalanul futhasson egymás mellett, viszont ha több kisebb program fut egymás mellett, akkor az operációs rendszer hamar a virtuális memóriához fog nyúlni. Más kérdés, hogy az előre telepített Open DOS nem bánik annyira pazarlóan a memóriával, mint az egyes Windows verziók. Az integrált videovezérlő a rendszermemóriából hasít ki magának maximum 32 MB-ot (a minimum 128 megát igénylő 3DMark2001SE éppen emiatt nem volt hajlandó lefutni a gépen), és általános célokra tökéletesen megfelel, de sajnos a driverrel akadtak kisebb gondok, pl. a PCMark2002-ben a szivárványszínű csíkok helyett csak egy vékony, vízszintes vonal futott végig a képernyőn.

Ellenben a nemrég megjelent NFS Hot Pursuit 2 egész szépen futott rajta, igaz, 640x480-ban, teljesen lebutított grafikával (a barátnőm itt gyorsan át is vette a tesztelő szerepét, a jelenlévők nem kis meglepetésére ☺).

A géphez adott Open Office alapú irodai programcsomag kiválóan futott a gépen, a nagyobb, képekkel és táblázatokkal tűzdelt dokumentumok kezelése nem okozott gondot, és a 2,5-3 megás képekkel is elboldogult. A dokumentáltsággal sajnos komoly gondok akadtak, lévén mindössze egy „kézilapnak" minősíthető papírt kapunk a gép mellé.

Mindent összevetve a gépnek kiváló az ár/teljesítmény aránya, tökéletes választás lehet akár otthonra, akár irodába, feltéve, hogy nem vagyunk „hardcore 3D gamerek".

Shuttle Barebone

Miután mind a 3 (low-end, medium, high-end) kategóriában kipróbáltunk egy-egy gépet, úgy gondoltuk, valami különlegesbe is belekóstolunk, így jutottunk el a Shuttle úgynevezett Barebonejaihoz, amik speciális koncepció alapján készülnek. A dolog lényege az, hogy minél kisebb és csendesebb helyre minél nagyobb teljesítményű gépet lehessen összezsúfolni. A hazai forgalmazó egy AMD-s és egy Inteles verziót bocsátott a rendelkezésünkre, ám a dobozok kibontásakor eléggé meglepődtünk: az elegáns alumínium házban csak egy alaplapot és egy különleges hűtési megoldást találtunk (ICE); processzort, memóriát, merevlemezt és optikai meghajtót viszont nem. A kis méretből adódóan az alkatrészek beszerelése kissé nehézkes, ám ezt jól kompenzálja a gép csekély helyigénye és szinte hangtalan működése. Mind az AMD-s, mind az Inteles gép DDR SDRAM-ot kezelt, de az AMD-s alaplapról sajnos hiányzott az AGP csatoló, ami a későbbi bővíthetőséget eléggé megnehezíti. Mivel a dobozkák nem komplett konfigurációként érkeztek, ezért teszteredményeket nem közlünk, de egy jobbacska processzorral és mondjuk 256 MB memóriával és egy 40 GB-os merevlemezzel kellemes összeállítást alkotnak.

Chilly&Papabear

TESZTSZOFTVEREK

A gépek megizzasztásához különböző szoftvereket használtunk. A 3D Mark 2001 SE főként a videokártyát teszteli, annak 3D-s teljesítményeit, amiket aztán főként az FPS-ek, és az egyéb látványos grafikát igénylő friss játékok használnak. A PC Mark 2002 a gép 2D-s teljesítményét (Windows-alkalmazások, Internetes programok stb.), a merevlemez és a memória képességeit vizsgálja és osztályozza. Az AIDA főként az egyes eszközökről ad információkat, beépített benchmarkingja a memória írási és olvasási sebességét tárja elénk.

AIDA32: http://www.aida32.hu/
PC Mark 2002, 3D Mark 2001 SE: http://www.madonion.com/

A játékok közül olyanokat választottunk, amelyek a legfrissebb technológiát is ismerik, továbbá képesek jól leterhelni a kártyákat. Így esett a választás a Hitman 2 demójára, a Project Nomads demójára (amely sajnos még a Ge4-es kártyákon is képes akadozni, valószínűleg a kód optimalizálatlansága, vagy egyéb engine-beli probléma okán), valamint az UT2K3 demójára, valamint a Codecreatures benchmarkjára.

	Aspect	Pixel	Multimedia.hu
3D Mark 2001 SE	nincs*	11093	nincs*
PC Mark 2002 CPU	4106	6091	2010
PC Mark 2002 Memory	2873	4720	1294
PC Mark 2002 HDD	327	899	660
AIDA memory read (MB/S)	nincs*	1471	632
AIDA memory write (MB/s)	nincs*	758	546

CLUB 3D RADEON 9700 PRO

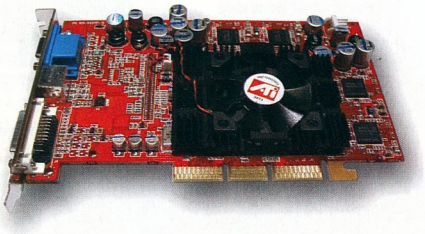
Ha valami nagyon-nagyon ütős videókártyára vágyunk, ami még biztos nincs a gazdag Pistikének, gyorsan vegyünk egy ilyet.

Amikor az első pletykák szárnyra kaptak az ATI R300 grafikus processzoráról, mindenki felkapta a fejét a kimagasló teljesítményt és széles feature listát ígérő specifikációktól. Sokan voltunk, akik nem hittünk abban, hogy az ATI időben elkészül majd az új chippel, de szerencsére tévedtünk: az ATI augusztus végén bejelentette Radeon 9700 Pro nevű GPU-ját, amely által véglegesen megszűnt a GeForce 4 Titanium 4600-as kártyák fölénye. Az első kártyák még szeptember közepén megérkeztek a boltok polcaira, így semmi sem akadályozhatott meg bennünket abban, hogy végre személyesen is tesztelhessük az új királyt. Az első Radeon 9700 Próra épülő kártya, ami szerkesztőségünkbe érkezett, nem eredeti ATI, hanem Club 3D gyártmányú volt, de mivel szinte az összes R300 köré épülő kártya az ATI referencia designja alapján készül, így az eredmények egy az egyben összevethetők az eredeti, ATI gyártmányú kártyákéval.

DirectX, immár kilencedszer

Az R300-as VPU (Visual Processing Unit) az első, mely hivatalosan támogatja a nemsokára megjelenő DirectX9-et, mely egyben komoly kötelezettségeket is rótt az ATI fejlesztőgárdájára: pixel és vertex shader 2.0 teljes hosszában lebegőpontos feldolgozóegységgel, mely jelentős mértékben megnövelte a tranzisztorszámot. Az R300-as 0.15 mikronos technológiával készül, ami miatt az ATI Flip-Chip tokozással szállítja a processzort, mely így inkább hasonlít egy Athlon XP-re, mint egy hagyományos értelemben vett grafikus processzorra. A GPU teljesítményfelvétele 40 W, ezért egy külön tápcsatlakozót is rá kell kötni a kártyára, különben az nem indul el (ilyenkor a monitoron megjelenik egy jelzés, hogy csatlakoztassuk az extra áramforrást).

A Radeon 9700 nyolc renderelő futószalagot tartalmaz, melyek mindegyike egy textúrázó egységgel van ellátva, és maximálisan 16 textúrát képes egy menetben felfeszíteni. A gyártók maximum 256 MB memóriát rakhatnak a kártyáikra, amit 4 darab 64 bites vezérlő hajt meg – így jön ki a 256 bites memóriabusz és a minimálisan 19,2 GB/sec sávszélesség. Ehhez jön még a HyperZ III, ami tovább optimalizálja a memóriabusz kihasználtságát a nem látható pixelek megtalálásával, ezeket a GPU nem számolja ki. A mag a Pro jelű kártyákon 325 MHz-en, a memória 310 MHz-en ketyeg (2,86 ns-os ramok).



A teszt alanyául szolgáló Club 3D kártya tuningolhatósága kiválónak bizonyult, a mag még 400 MHz-en is sikerrel vette a 3DMark2001 tesztet, míg a memória 374 MHz-ig volt üzemképes. Az új Smoothvision 2.0 esetében végre áttértek a multisampling élsimító algoritmus használatára, melynek köszönhetően a Radeon 9700 még 16x-os anizotropikus szűréssel és 4x-es élsimítással súlyosbítva is megfelelő sebességgel futtatja az összes manapság fellelhető játékot (és valószínűleg a legtöbb jövőre megjelenőt is). A kártya természetesen támogatja az AGP8x-et, aminek egyelőre nem sok gyakorlati haszna van, de a későbbiekben még jól jöhet (bár ez igen nagy mennyiségű textúra használatát igényelné).

A FULLSTREAM és a Videoshader a programozható pixel shaderek fogalmát társítja a videofeldolgozás világával, mivel az R300 oly mértékben programozható, hogy pl. az is megvalósítható, hogy a renderelés egy része mondjuk 3DSMAX esetében magán a GPU-n fusson. A FULLSTREAM segítségével pedig a gyenge minőségű – főleg netes – videókat javíthatjuk fel, ezt jelenleg csak a Real Player legújabb verziója támogatja.

Csúcsra járatva

A tesztek során bebizonyosodott, hogy a Radeon 9700 előtt bizony egyetlen más kártya sem áll meg, és nem is fog egészen az NV30 alapú kártyák megjelenéséig. A Codecreatures benchmarkban mutatott páratlan eredmény jól mutatja a kártya nyers erejét, hiszen még 1600-ban is mondhatni szaggatásmentes képet nyújtott. Az UT2003 demóval eltöltött hosszú órák során bizonyosságot szereztünk arról, hogy a program nagy CPU függő, így a Radeon 9700 Pro a teszt során használt Athlon XP 2200+-szal lényegében felbontástól függetlenül azonos sebességet nyújtott.

A legjobb az egészben az volt, hogy 1024-ben, 4x-es FSAA-val és anizotropikus szűréssel is 50 fps körül mozgott a számláló, aminek köszönhetően kiváló képminőségben és megfelelő sebességgel játszhattunk az UT2003-mal. A táblázatban található teszteredmények magukért beszélnek, különösebb hozzáfűzni valónk nincs is, de azért a 4x-es FSAA-val elért 10 000 pontos eredmény több mint tiszteletre méltó.

Az ATI végre kilépett az NVIDIA árnyékából, és egy olyan termékkel (nemsokára termékcsoporttal, lásd Radeon 9500) lépett piacra, amely minden tekintetben túlmutat az eddigi legjobb GF4 Titanium-sorozaton. Reméljük, a kanadai srácok lendülete továbbra is töretlen marad, és a driverek is fel tudnak majd nőni az új architektúrához. Már csak a Doom III hiányzik, hogy jól megizzassza az új fenegyereket…

Papabear

A Club 3D Radeon 9700 Pro kártyát a Pulsar Hungary Kft. bocsátotta rendelkezésünkre

GERICOM
mobile world

- SiS 645 DX chipset
- 16x CD író / 16x DVD Combo Drive
- ATI Radeon 9000 Mobility 64MB DDR + TV-OUT
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve, Infra Port, 4 USB port
- Digitalis 3D hangkártya, S/PDIF Digitális audió kimenet
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- Párhuzamos, VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 332mm x 275mm x 42mm, 3.7kg, metál színben

- 15.1" TFT kijelző (1400*1050)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 256MB DDR RAM
- 20GB merevlemez

419.900 Ft

- 15.1" TFT kijelző (1400*1050)
- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez

469.900 Ft

MASTERPIECE PER4MANCE

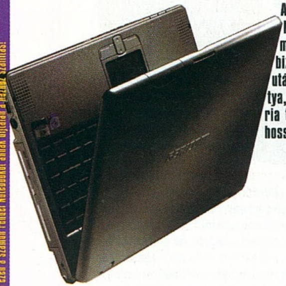
MASTERPIECE Per4mance a vezető notebook! Megújult a MASTERPIECE! A világ jelenlegi leggyorsabb mobil grafikus kártyája az ATi 9000 Radeon, DDR RAM memória, villámgyors 16x CD-író és DVD meghajtó. Ezekkel a paraméterekkel messze a legnagyobb teljesítményű gépet ajánljuk figyelmébe. Jöjjön el hozzánk és próbálja ki személyesen ezt az exkluzív gépet!

3D Mark 2000 v1.1: 9409
3D Mark 2001 v330: 6881

ATi RADEON GRAPHICS

X5

VILÁGÚJDONSÁG!
Az első MOBIL Pentium4-es ütés és cseppálló Notebook. A megerősített magnézium ház és ultra modern belső felépítés egyedülálló ütésállóságot biztosít. A gép hibátlanul működik véletlen leesés után is. A nagyteljesítményű GeForce4 grafikus kártya, a CD-író és DVD combo meghajtó és a DDR memória teljes kiépítést eredményez. Kifejezetten ajánljuk hosszabb kültéri munkákhoz és erős igénybevételhez.



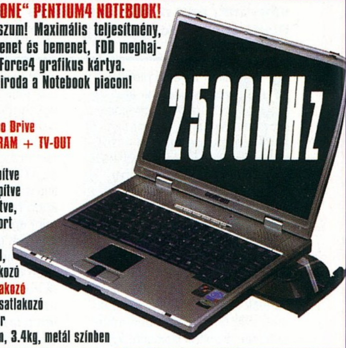
- Geforce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port
- 3 USB v2.0 port
- AC'97 hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad, Windows billentyűzet
- Compact Flash és Microdrive olvasó
- Mikrofon
- VGA csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 312mm x 256mm x 30mm, 2.2kg
- Wireless Lan opció

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- MOBIL Intel Pentium4 1800MHz / 512kB cache
- 384MB DDR RAM
- 40GB merevlemez

429.900 Ft

SUPERSONIC FORCE

AZ EGYETLEN „ALL-IN-ONE" PENTIUM4 NOTEBOOK!
Nincs több kompromisszum! Maximális teljesítmény, minden megszokott kimenet és bemenet, FDD meghajtó, Combo meghajtó, GeForce4 grafikus kártya. Az egyetlen igazi mobil iroda a Notebook piacon!



- SiS 645 DX chipset
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- Geforce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- 1.44 FDD meghajtó
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve,
- Infra Port, 3 USB v2.0 port
- Digitalis 3D hangkártya
- Touch Pad scroll gombbal,
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- Soros, párhuzamos csatlakozó
- VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 275mm x 42mm, 3.4kg, metál színben

- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 256MB DDR RAM
- 20GB merevlemez

409.900 Ft

- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2500MHz / 512kB cache
- 512MB DDR RAM
- 40GB merevlemez

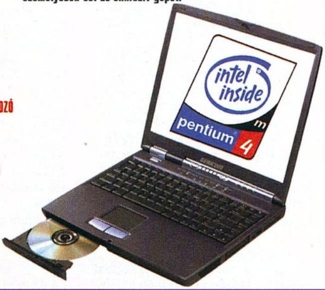
459.900 Ft

SILVER SERAPH

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Mobil Intel Pentium4 1800MHz / 512kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- Geforce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- DJ funkció
- Fax Modem 56k V90
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- SMART kártya olvasó
- Infra Port, 3x USB port, 2x PCMCIA csatlakozó
- AC'97 hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad, Windows billentyűzet
- Párhuzamos, PS2, VGA, Mikrofon csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 275mm x 41mm, 3.2kg
- Metál színben

389.900 Ft

Fantasztikus grafikus sebesség és mobilitás!
Silver Seraph a felső kategóriás MOBIL Pentium4 notebook. A MOBIL processzornak köszönhetően nagyobb akkumulátoros működési időt lehet elérni. A gép GeForce4 grafikus kártyát használ, így a 3D-s programok kíváló sebességgel futhatnak. A Combo meghajtó és a DDR memória mindenki számára a maximális kiépítést biztosítja. Jöjjön el hozzánk és próbálja ki személyesen ezt az exkluzív gépet!



GERICOM FRONTMAN FORCE

FRONTMAN FORCE a valóban elegáns számítógép!
Minden extrával felszerelt, helytakarékos forma és kialakítás. A kristálytiszta 17" TFT kijelzőn akár TV adást is nézhet! GeForce4 grafikus kártya, CD-író és DVD meghajtó a nagyteljesítményű Pentium4 processzorral minden elvárásnak megfelel. Akár otthoni, akár irodai munkára minden szempontból tökéletes választás!

- 17" TFT (1240x1024) kijelző
- Intel Pentium4 2400MHz / 512 kB cache
- Geforce4 Go 32MB DDR RAM + TV-OUT
- 80MB merevlemez
- 512MB DDR RAM
- 8x CD író / 8x DVD meghajtó
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- Firewire IEEE 1394 csatlakozó
- 1.44 FDD meghajtó
- 1x PCMCIA, 3x USB, PS2 port
- TV Tuner!!!
- Digitalis 3D hangkártya
- S/PDIF Digitális audió kimenet
- Mikrofon és fejhallgató csatlakozó
- 405mm x 334mm x 48mm, 7.3kg

419.900 Ft

Gericom ingyenesen hívható megrendelő vonal: 06-80 204-127. Aki ezen a számon rendel Notebookot annak díjtalan a házhoz szállítás!

GERICOM CO. KFT — 7100 Szekszárd, Rákóczi u. 34. Tel.: 06-74-510-092 Fax: 06-74-510-093, gericom@tolna.net

GARDEX — 9400 Sopron, Újteleki u. 1-5. Tel.: 06-99 524-250, gardex@axelero.hu

CÉDRUS COMPUTER KFT. — 1103 Budapest, Dömsödi utca 1/b. Tel.:433-4147, Fax: 264-8549, cedrus@citynet.hu

B & T Irodatechnika Kft. — 5600 Békéscsaba, Szarvasi út 57. Tel.: 06-66/442-614, Fax:06-66/520-960, bcsaba@bt-irodatechnika.hu

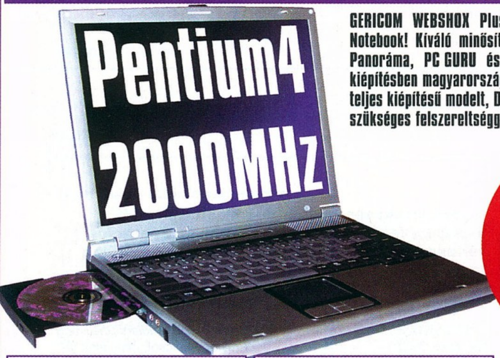
ACOMP PEST — 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648 acomp@acomp.hu

ACOMP PÓLUS CENTER — 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092 acomp@acomp.hu

www.acomp.hu

KARÁCSONYI AJÁNLATOK

WEBSHOX PLUS



GERICOM WEBSHOX Plus a legkedvezőbb vételárú Pentium4 Notebook! Kiváló minősítést kapott a CHIP Magazin, Computer Panoráma, PC GURU és PC GAMES tesztelőitől! 2000MHz-es kiépítésben magyarországon messze a legjobb áron kínálunk egy teljes kiépítésű modelt, DDR memóriával, DVD-vel és minden más szükséges felszereltséggel!

BOMBA ÁR!

- 14,1" TFT kijelző (1024x768)
- SiS650 chipset
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- SiS650 grafikus chip max: 64MB DDR RAM
- TV-OUT (S-Video) kimenet
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 2x USB port
- Digitalis 3D hangkártya
- SPDIF digitális audió kimenettel
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Win billentyuzet
- 1x MiniPCI csatlakozó
- Külső párhuzamos, monitor, PS/2
- Mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 318mm x 258mm x 38mm, 3kg
- Metál színben

- Intel Pentium4 Celeron 2000MHz
- 8x DVD meghajtó
- 128MB DDR RAM
- 20GB merevlemez

259.900 Ft

- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 8x DVD meghajtó
- 256MB DDR RAM
- 20GB merevlemez

289.900 Ft

- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 384MB DDR RAM
- 40GB merevlemez

329.900 Ft

ZENITH

- Intel 845 chipset, DDR RAM támogatás
- Ultra DMA133, AGP 4x, Socket 478
- 256MB DDR-333 RAM
- 80GB merevlemez (7200rpm)
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet

intel inside pentium 4

ZENITH számítógépbe nagy teljesítményű Intel Pentium4 processzort, és eredeti Intel chipset-es alaplapot építettük. A gép a 128MB-os GeForce4 VGA kártyával, 40x CD íróval, 16x DVD meghajtóval és a nagysebességű 80GB-os merevlemezzel a maximális elvárásoknak is megfelel. Mindkét gép a kimagasló kiépítés mellett igen kedvező vételárral várja Önöket üzleteinkben.

- Intel Pentium4 2000MHz / 512kB cache
- GeForce4 MX440 64MB DDR
- 16x SONY DVD

149.900 Ft

- Intel Pentium4 2400MHz / 512kB cache
- GeForce4 Ti 4200 128MB DDR
- 40x SONY CD író
- 16x SONY DVD

194.900 Ft

XPLORER

- GeForce2 MX400 64MB grafikus kártya
- 60GB merevlemez
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Fax modem 56kbps V90
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Magyar vagy Angol billentyűzet

XPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép a legújabb generációs Intel Pentium4 Celeron processzorral. Ezzel a géppel, minden játék és felhasználói program kiváló teljesítménnyel futtatható. Könnyedén elmentheti adatait a CD-író használatával, vagy megtekintheti kedvenc filmeit a DVD meghajtó segítségével. Bármely konfigurációt választja meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti.

- Intel Pentium4 Celeron 1700MHz
- 16x SONY DVD
- 128MB DDR RAM

99.900 Ft

- Intel Pentium4 Celeron 2000MHz
- 40x SONY CD író
- 256MB DDR RAM

119.900 Ft

BASE

- Intel Pentium4 Celeron processzor, 1700MHz
- 256MB SDRAM
- 20GB merevlemez, 1.44MB Floppy Drive
- 52x sebességű LG vagy Sony CDROM
- S3 Savage4 grafikus chip alaplapon
- AC'97 On-Board hangkártya
- Genius NetScroll Plus 3 gombos görgős egér
- ATX Miditorony
- Magyar vagy Angol billentyűzet

ACOMP BASE számítógép teljesen megújult. Véleményünk szerint nem érdemes a régi Pentium III és Celeron sorozatból még alapgépet sem építeni, mert az új Pentium4 alapú BASE is megdöbbentoen alacsony áron az Öné lehet. A gép mindent tartalmaz, ami egy modern alapgéptől elvárható és kedvező áron tovább bővíthető a későbbi igényeknek megfelelően.

72.900 Ft

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat- Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092
Internet: www.acomp.hu Faxbank: 2-333-666/1477##

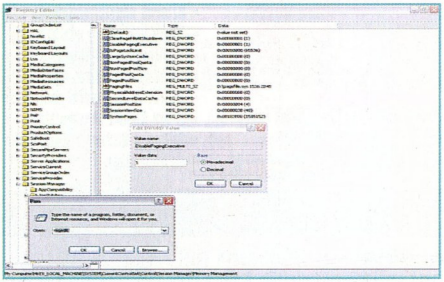
ACOMP
Számítástechnikai Kft.

Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát fenntartjuk! A gépek technikai paraméterei beszerzéstől függően változhatnak!

Design by Laza

TUNING

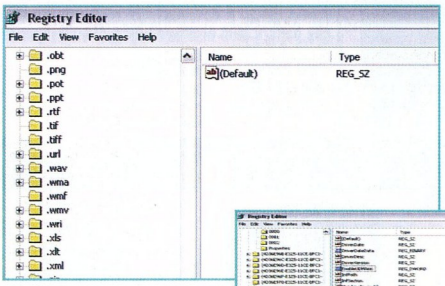
E havi értekezésünkben egy kicsit mélyebb vizekre evezünk. Akit megrémiszt az operációs rendszer titkos szobáinak feszegetése, gyorsan lapozzon tovább.



Minden Windows rendszer lelke a regisztrációs adatbázis, közismertebb (és angol) nevén a registry. Rejtett lehetőségeinek kiaknázására már számos hasznos segédprogramot fejlesztettek az évek során, azonban egy kis hozzáértéssel (no meg bátorsággal) mindenféle tweaker nélkül is eredményesen turkálhatunk a registryben, hiszen az ehhez szükséges program megtalálható a Windowsokban, elindítása pedig végtelenül egyszerű: Start › Futtat › regedit. Az Enter leütése után az Intézőhöz hasonló kezelőfelülettel találjuk szemben magunkat, ahol a jobb ablakban a registry hierarchikus fastruktúráját láthatjuk, bal oldalon pedig a kulcsokhoz tartozó bejegyzéseket, értékeket (ezek a következő típusúak lehetnek: string, bináris, DWORD, multi-string, expandable string). A regisztrációs adatbázist módosíthatjuk a regedit elindítása nélkül, pusztán a notepadben megírt .reg kiterjesztésű fájlok tartalmának hozzáadásával is, azonban ehhez már nélkülözhetetlen a registry szerkezetének és működésének alapvető ismerete, így ebbe most nem mennék bele mélyebben, de a jövőben szeretnék visszatérni rá egy alaposabb ismertető erejéig. Fontos, hogy a regisztrációs adatbázis módosítása előtt mindig készítsünk egy biztonsági mentést, hogy ha valami balul üt ki, akkor néhány kattintással helyre tudjuk hozni a hibát.

Az UDMA engedélyezése – Windows 2000 és XP

Bár az eszközkezelőben be tudjuk állítani, hogy IDE eszközeink kihasználják az UDMA csatoló által nyújtott sebességbeli előnyöket, az elmúlt évek tapasztalata azt mutatja, hogy hiába kapcsoljuk be az UDMA használatát, a Windows mégsem használja ki ezt a lehetőséget. Azt is mondhatnánk, hogy pofátlanul a szemünkbe hazudik. Az igazságot mindenesetre könnyen kideríthetjük, egyszerűen keressük meg a *HKEY_LOCAL_MACHINE > System > CurrentControlSet > Control > Class > {4D36E96A-E325-11CE-BFC1-08002BE10318}* kulcsot, és azon belül a 0000 alkönyvtárat (ez az IDE vezérlőre vonatkozik, a 0001 az elsődleges, a 0002 a másodlagos IDE csatornát jelenti). Keressünk a jobb oldalon egy *EnableUDMA66* kulcsot. Amennyiben ezt nem találjuk, úgy hozzunk létre egy új, DWORD típusú bejegyzést, adjunk neki 1-es értéket, és nevezzük át EnableUDMA66-nak. A rendszer újraindítása után a Windows már használni fogja az UDMA adta előnyöket.



A fájlrendszer optimalizálása – Windows 2000

NTFS fájlrendszer esetén a Windows alapesetben minden hozzáféréskor módosítja a fájlhoz való utolsó hozzáférés idejét. Ez a szerverfeladatot betöltő gépek kivételével feleslegesen lassítja a rendszert, így érdemes kikapcsolni. Navigáljunk el a *{HKEY_LOCAL_MACHINE > System > CurrentControlSet > Control > Filesystem}* kulcshoz, és hozzunk létre egy új, DWORD típusú értéket, adjunk neki 1-es értéket, és ?evezzük el *NtfsDisableLastAccessUpdate*-nek. A módosítás a rendszer újraindítása után lép életbe.

Az előnézet kikapcsolása – Windows XP

Amikor a Windows XP-ben megnyitunk egy képet, akkor a Picture and Fax Viewer segítségével láthatunk róla egy előnézeti képet. Amennyiben nincs szükségünk erre, úgy keressük meg a *{HKEY_CLASSES_ROOT\SystemFileAssociations\image\ShellEx\ContextMenuHandlers\ShellImagePreview}* kulcsot, mely alatt találunk egy Default bejegyzést *{e84fda7c-1d6a-45f6-b725-cb260c236066}* értékkel. Az előnézet kikapcsolásához egyszerűen töröljük ki ezt az értéket, és hagyjuk üresen a helyét.

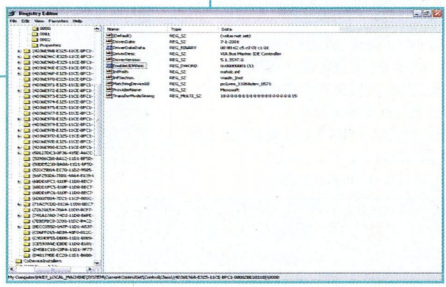
A rendszermag memóriában tartása – Windows 2000 és XP

Sok memóriával rendelkező gépeken előnyös lehet, ha a Windows magját állandóan a memóriában tartjuk a merevlemez helyett. Ehhez keressük meg a *[HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Session Manager\Memory Management]* kulcs alatt a DisablePagingExecutive bejegyzést, és módosítsuk az értékét 1-re.

Az Autorun kikapcsolása – Windows 2000 és XP

Alapállapotban, ha behelyezünk egy CD-t, a Windows automatikusan rákeres egy autorun.inf fájlra, és ha talál egyet, akkor végrehajtja a benne rögzített teendőket. Ha a lemezen nincs autorun.inf, akkor böngészésre (XP alatt sok plusz lehetőség is a rendelkezésünkre áll) nyitja meg a CD-t. Az automatikus lejátszás kikapcsolásához keressük meg a *[HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\CDRom]* kulcs alatt található Autorun bejegyzést, és állítsuk 0-ra az értékét.

Papabear



ZENE

Zenefórum - http://zeneforum.hu

A Zenefórum a számtalan magyar könnyűzenei portál egyike, és a színvonala alapján megérdemli, hogy a képzeletbeli toplista élmezőnyébe helyezzük. A Zenefórum nem kizárólag a könnyűzenére helyezi a hangsúlyt, hanem minden zenei műfajt, a komolyzenétől a világzenén át egyenest a modern popmuzsikákig egyformán ízekre szed. Az általában megszokott hírek rovatba óráról-órára kerülnek fel a legfrissebb zenei újdonságok, a hangversenykalauz szekcióban a legnevesebb klasszikus zeneszerzők rövid életrajzát olvashatjuk, néhány nevesebb művük részletesebb leírásával, a koncertnaptár menüpontra kattintva pedig a legrészletesebb koncertajánlót olvashatunk. A magas forgalatszámon pörgő fórum mellett itt népes chatszoba is van, ami külsőre kissé az egykori Internettó presszóra hasonlít.

Eclectic - www.eclectic.hu

Az 1997 táján indult Eclectic a rétegműfajok kedvelőinek nyújt értékes információkat.
A korai Eclectic még diskmagként, azaz Internetről letölthető, DOS alatt futtatható lemezújságként indult, és annak idején az Internettel nem rendelkező felhasználóknak postán is elküldték az épp aktuális Eclectic számot tartalmazó floppyt. Az Eclectic ma már webzine-ként, Interneten olvasható újságként üzemel, de a napi rendszerességű frissítések helyett továbbra is körülbelül félévenkénti megjelenésben. A mindenkori aktuális Eclectic számban a zenei recenziók (általában dark, goth, indusztriális, world music és egyéb finomságok teszik ki a többséget) mellett filmkritikákat, könyvajánlót és különböző esszéket is olvashat a nyitott lelkületű netszörfös.

Sabada - http://www.sabada.hu

A beszédes nevű Sabada webmagazin főként elektronikus zenékben utazik. A nemrég indult magazinnak viszonylag fiatal kora ellenére meglehetősen nagy tábora van, köszönhetően a felvállalt zenei stílus viszonylagos popularitásának, és persze nem utolsósorban a honlap igényes kivitelezésének.
A Sabada stábja mellesleg az éterből is ismerős lehet, hiszen a hírhedt Tilos rádióban külön műsoruk van, amelyet rendszeresen be is harangoznak a honlapon.

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem az alábbi régebbi lapszámokat:

☐ 2001/01 **200 Ft/db**	☐ 2001/02 **200 Ft/db**	☐ 2001/03 **200 Ft/db** (Demo CD)	☐ 2002/01 **300 Ft/db** (végiglépkedős mell.)	☐ 2002/02 **300 Ft/db** (poszter)	☐ 2002/03 **300 Ft/db** (Budapest/ Állatkert CD)
☐ 2002/04 **500 Ft/db** (TJ:Traffic Giant Gold)	☐ 2002/05 **500 Ft/db** (TJ: Arkoss + Rox)	☐ 2002/06 **500 Ft/db** (TJ.: Rocks 'n Diam.)	☐ 2002/07 **500 Ft/db** (TJ.: Time Machine)	☐ 2002/08 **700 Ft/db** (Star Wars SuperCD)	
☐ 2002/01 DVD **800 Ft/db** (Imp.Gal.2 SE)	☐ 2002/02 DVD **800 Ft/db** (Budapesti Állatkert)	☐ 2002/03 DVD **800 Ft/db** (S.W.I.N.E. extra)	☐ 2002/04 DVD **1200 Ft/db** (TJ:Traffic Giant Gold)	☐ 2002/05 DVD **1200 Ft/db** (TJ: Arkoss + Rox)	☐ 2002/06 DVD **1200 Ft/db** (TJ.: Time Machine)
☐ 2002/07 DVD **1200 Ft/db** (Piknik rövidfilm)	☐ 2002/08 DVD **1500 Ft/db** (Star Wars SuperCD)				

Név: .....

Cím: .....

☐ Csekket kérek ☐ Utánvéttel egyenlítem ki a megrendelést

Megrendelhető
PC.GAMES - 1325
Bp., Pf. 315

Áraink a postaköltséget csak 2000 Ft feletti megrendelés esetén tartalmazzák!

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem az alábbi előfizetést:

☐ **PC.GAMES 1 év (12 szám) - 9.000 Ft**

☐ **PC.GAMES 1/2 év (6 szám) - 5.000 Ft**

☐ **PC.GAMES DVD 1 év (12 szám) - 19.000 Ft**

☐ **PC.GAMES DVD 1/2 év (6 szám) - 11.000 Ft**

Név: .....

Cím: .....

E-mail/Telefon: .....

Bélyeg helye

PC.GAMES
Budapest
Pf.: 315
1325

FELADÓ:

.....

.....

.....

Bélyeg helye

PC.GAMES
Budapest
Pf.: 315
1325

FELADÓ:

.....

.....

.....

HARDWARE

ProHardver – www.prohardver.hu

A ProHardver az Index lapcsalád része, és mint ilyen, képviseli a „rokonaihoz" hasonló magas minőséget. A hírrovatban rendszeresen olvashatóak a legfrissebb, témával kapcsolatos hírek, a cikkek menüpontban pedig minden egyéb nagyobb lélegzetű írás, teszt elfér. Pozitív, hogy lehet hardver-kategóriánként is keresni, így ha valaki speciel éppen monitorvásárlás előtt áll, akkor elég csak rákattintania a megfelelő menüpontra, és már el is mélyedhet a legújabb információzuhatagba választottjával kapcsolatban. A letöltés menüpontjában is kategorizálva vannak a letölthető driverek, segédprogramok, és ezekből meglehetősen sok is van, úgyhogy ha valakinek ilyesmi gondja van, érdemes belekukkantani a Prohardverbe is.

HardwareOC – www.hardwareoc.hu

A HardwareOC címmel kapcsolatban egyből valami mínuszagyú szójátékra asszociáltam (az ilyesmiből a kelleténél több van mostanában), de a megfejtés más, mint amire gondoltam, konkrétan Hardware Over Clock a rejtély nyitja. A HardwareOC körülbelül hasonló jellegű portál, mint a ProHardver, kissé más dizájnnal, és azzal a különbséggel, hogy itt regisztráció is létezik, természetesen a regisztrált felhasználók különböző előnyöket élvezhetnek. A „cikkek" szekció itt is kategóriákra van bontva, úgymint: XP tuning, alaplap-teszt, konfigurációk tesztje, processzorteszt, stb. Letöltések itt is vannak, szintén főleg driverek és segédprogramok, és a vállalkozó kedvű fórumozók akár chatelhetnek illetve fórumozhatnak is a HardwareOC oldalán.

HWSW - http://www.hwsw.hu/

A HWSW (a rövidítésre itt sajnos nem jöttem rá, de valószínűleg hardware software a megfejtés) nem kimondottan a hardvertesztekre helyezi a hangsúlyt, hanem sokkal inkább egy átfogó informatikai hírportálként funkcionál. Kimerítő részletességgel mélyed bele az informatika témájába, és mindenről tájékoztat minket, amely ebben a bonyolult, de varázslatos világban történik. A HWSW fóruma „HWSW Informatikai Kerekasztal" néven fut, és a „fut" szót ezúttal lehet akár szó szerint is érteni, hisz rendszeresen sok ember látogatja, és nap mint nap hozzászólások százai érkeznek. A letöltés-szekcióban pedig itt is rengeteg hasznos programot lehet szerezni, ha éppen hiányzik valami a számítógépünkről.

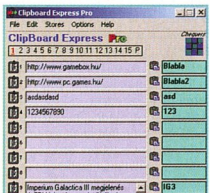
UTILS

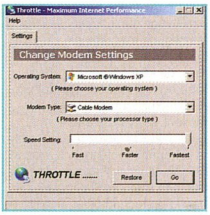
Mostani hasznos-program válogatásunkban ugyanúgy megtalálható a mindennapi munkát megkönnyítő, mint az Internet gyorsítására való kiegészítők.

Clipboard Express Pro 2.7

Biztosan mindenki találkozott már mindennapi munkája során azzal a problémával, amikor jó lett volna, ha gyorsan, egyidejűleg több adatot is elraktározhattunk volna a vágólapra, majd azokat rendszerezett, egyszerű formában meg is tekinthetnénk, és szeretnénk, hogy tetszőlegesen bármikor újra felhasználhatóak legyenek. A Clipboard Expresszel ezt a munkát tökéletesen elvégezhetjük. A Professional változatban akár 150 db. adatot is elmenthetünk, tízesével rendezve. Minden tízes „rekeszben" találunk 8 db. egy soros illetve 2 db. hosszabb szöveg tárolására alkalmas boxot. Minden box mellett találunk egy címkéző helyet, ahova tetszőleges megjegyzést fűzhetünk eltárolt adatunkhoz. Szintén a Professional verzióban lehetőségünk van képi anyagot is elraktároznunk. Itt az előbbihez hasonlóan szintén találunk 8 db. kisebb és 2 db. nagyobb méretű boxot, és ugyanúgy címkézhetjük is mindet. Mindenhol egy mozdulattal tudjuk az adatokat bevinni, másolni, akár egyik rekeszből a másikba is, drag&drop módszerrel, illetve akár ki is nyomtathatjuk az adatbázist. Tehát, mint látjuk, egy nagyon hasznos programot kapunk, én mindenkinek csak ajánlani tudom, ráadásul az egyszerűbb változatát ingyen is használhatjuk.

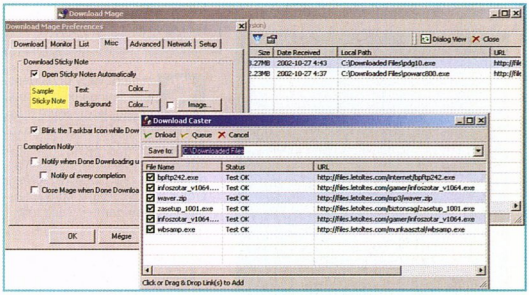
Licenc: freeware/shareware
Korlátozás: 30 napos időlimit
Weblap: http://cheqsoft.com/





Throttle 2.11.25

Én ugyan nem hiszek a különböző netkapcsolatot gyorsító segédprogramokban, de talán a Throttle-t érdemes megemlíteni, mert sok modemes felhasználó számolt már be kisebb-nagyobb sikerekről vele kapcsolatban. A kezelőfelülete nagyon egyszerű, nem kell semmi bonyolult dolgot sem beállítani rajta, mindössze az operációs rendszert és a modem típusát (14.4/28.8/33.6/56k modem, kábel modem, DSL/-ADSL modem, ISDN modem, satellite modem), illetve a kapcsolat gyorsításának mértékét. A készítők szerint akár 200% sebességnövekedés is elérhető vele, illetőleg van egy olyan funkciója is, amely automatikusan pingeli a szolgáltató szerverét, ezáltal forgalmat generál, és így elkerüli egy esetleges „szakadás" lehetőségét, ha olyan cégnél fizettünk elő, amely, amikor nem érzékel forgalmat meghatározott ideig, akkor bontja a kapcsolatot. Nálam ugyan kábelmodemmel nem hozott lényegesebb eredményt a program, de ha mindenképp szeretnénk egyszer egy ilyen programot kipróbálni, akkor ezt érdemes.

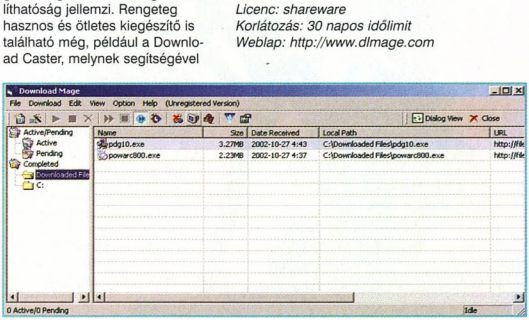


Licenc: shareware
Korlátozás: funkciós korlátozás
Weblap: http://www.pgware.com/

Download Mage 1.85

Viszonylag régi programmal van most dolgunk (ámbár máig is készülnek hozzá az update-ek), de ennek ellenére rengeteg olyan funkciót tartalmaz, ami a böngészés és fájlok letöltése közben hasznos lehet mindenkinek. Gondolom, mindenki hallott már letöltésvezérlő utilokról, talán sokan használnak is valamilyet. Sajnos viszonylag kevésszer esik szó a Download Mage-ről, attól függetlenül, hogy tudásával a legjobbak közé tartozik. A kezelőfelületre nem lehet panasz, egyszerű, és egyben abszolút áttekinthető is. Funkciót tekintve, gyakorlatilag az összes ilyen jellegű program legjobb tulajdonságait ötvözték benne, nincs benne semmi használhatatlan, fölösleges dolog. Ezenfelül magas beállíthatóság jellemzi. Rengeteg hasznos és ötletes kiegészítő is található még, például a Download Caster, melynek segítségével a böngészőből egyszerűen drag&drop módszerrel behúzhatunk linkeket egy listára, majd akár egyszerre indíthatjuk el ezek letöltését, megkerülve ezzel rengeteg fáradságot és munkát. Található benne egy HTTP/FTP Explorer, mellyel Windows Intéző stílusban böngészhetünk különböző kiszolgálókon. Ez semmilyen extra tulajdonsággal nem rendelkezik – ám épp ez teszi könnyen áttekinthetővé és egyszerűvé. További ötletes szolgáltatás még, ami nekem nagyon tetszett, az úgynevezett Sticky Notes-ek használata. Ezek mozgatható kis post-it-ra emlékeztető boxok, melyek egy-egy file információt jelenítenek meg letöltés közben, ezáltal könnyen nyomon követhetjük a folyamatokat. Természetesen ezeknél is beállíthatjuk a hátteret, szöveg színét, az előbbihez akár képet is, de ha nincs fantáziánk hozzá, akkor a gyártó weblapjáról beszerezhetünk hozzá pár ötletes skint. Csak ajánlani tudom a programot.

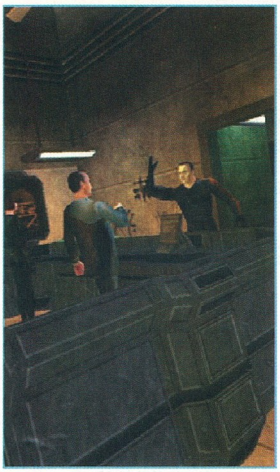
Licenc: shareware
Korlátozás: 30 napos időlimit
Weblap: http://www.dlmage.com



CDV
REAKKTOR.COM
2002. NOVEMBER
WWW.NEOCRON.COM

NEOCRON

Szerepet játsszunk az interneten 'Szárnyas fejvadász' hangulatú környezetben. A Deus ex után szabadon.



Szomorú vagy örvendetes tény (mindenki döntse el maga), hogy egyre másra jönnek ki a MMORPG játékok. A kizárólagos On-Line média egyre nagyobb területet követel magának a piaci tortából. A Neocron című cyberpunk környezetben játszódó game is csak Interneten játszható.

A Reakktor.com nevű német fejlesztőcég által 3 éve készülő játék érkezett el a publikus bétateszt fázisába. Jómagam 2 éve hallottam először a készülő projectről, és azonnal felfigyeltem rá. Ugyanis a Deus ex hangulata találkozott a Szárnyas fejvadásszal, és ez a kiváló elegy már az első képekről sugárzott. Szerencsém volt 3 héten keresztül ezt a cyberpunk világot belülről is megcsodálni, és nyugodt szívvel mondhatom, nem csalódtam benne. Ehhez persze szükség volt a játék béta 4-es csomagjára, ami önmagában 1,2 Gbyte helyet követelt a merevlemezemen. A telepítés a béta ellenére könnyen ment. Majd levélben megkaptam a bejelentkező nevemet és jelszavamat. Azután már csak néhány patch letöltésére volt szükségem, és mondhatni, simán be tudtam lépni a szerverre. Ez egyébként nem mondható el minden MMORPG programra. Rémtörténetek olvastam az Asheron's Call 2 publikus bétájáról, ahol napokig küzdöttek, hogy be tudjanak lépni a szerverre.

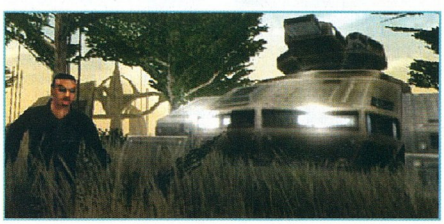
Minden információt a karakteremről egy szerveren őriznek. Így amikor a béta frissítésre kerül, automatikusan a legújabb patch szükséges a belépéshez. A fejlesztők nem lustálkodtak, a 3 hét alatt 13 új javítás vált elérhetővé. Szinte naponta bővült valami új dologgal ez a színes kavalkád.

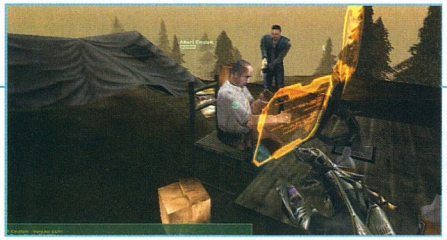
A Világ

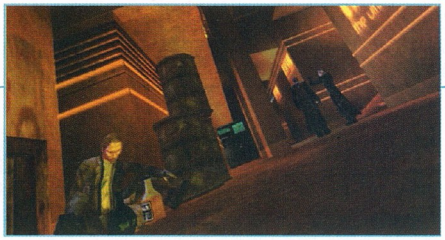
Mielőtt teljesen elmerülnénk Neocron csatornáiban és fényes Plazáiban, karaktert kell generálnunk magunknak. A paletta alapvetően 4 választható kasztra oszlik. Lehetünk Privat Eye karakter – ez amolyan mindenhez kicsit értő katona. Vagy lehetünk Spy – ez az intelligenciában magas szinten kezdő kaszt. Lehetünk Tank – a nevéből adódóan egy közelharcos osztály, szinte minden fegyverhez jól ért. Illetve lehetünk még Psi Monkok – ez amolyan varázslónak megfelelő kaszt. Jól tudja használni a pszichikai erőt. Ezeknek az osztályoknak megfelelően áll rendelkezésre 5 tulajdonság, amit vagy a gépre bízva, vagy magunk oszthatunk szét kedvünk szerint. Persze a kezdet kezdetén még csak korlátozottan. Ez az 5 tulajdonság a következő: Intelligencia, Constitucion, Dexterity, Stregth, PSI. Ha ezzel végeztünk, külsőt kell választanunk magunknak. Erre bőséges lehetőségünk van már itt is, de később pénzért még több egyedi kinézet generálható. A következő lépcső, hogy egy factiont kell választanunk magunknak. Ezt nevezhetjük egyfajta szimpátiadöntésnek is, hiszen 14 céh áll rendelkezésre, és minden céh más profillal foglalkozik. Van itt biotechnológiát előállító és telekspekulációval ügyködő is. Nem mindegy persze, kihez állunk, lévén az avatar azon a negyedében kapunk szállást, ahová csatlakozunk. Én kezdésnek a BioTech céget javaslom, mert ez a Neocron egy nyugodt negyedében ad szállást számunkra. És itt a nyugalom szó tényleg fontos jelentőséggel bír. Hiszen ez a világ percről percre változik. Csak 2 körzet van, ahol teljesen biztonságban lehetünk: Plaza,Via Rosso. Ezen kívül viszont minden szektor rejt konfliktuslehetőséget. Sőt van jó pár olyan körzet, ahol minden lény a mi bőrünkre fog vadászni. (Később majd mi vadászunk az övékre...)

Én a BioTechnek kezdtem elsőként dolgozni. Az ő apartmanjaik a Via Rosso negyedben találhatóak. Amikor a Neocronba belépünk, az apartmanunkban térünk magunkhoz. Itt megtalálható egy GenRep nevű szerkezet, ami 3 dolog miatt fontos. Ha meghalunk valahol, mindig a GenRepben ébredünk, valamint a halálunkkor elveszett eszközeinket némi pénz ellenében itt tudjuk visszaszerezni. És a GenRep ad lehetőséget az előzőleg már felfedezett területekre való kvázi teleportálásokra, ami sok mászkálástól ment meg bennünket. Így nyugodtan mondhatom, hogy a játék egyik kulcsmasinája ez. A másik fontos gép a CoGuardian nevű masina, ami megfelel a hátizsákunk meghosszabbított másának. Ide pakolhatunk olyan dolgokat, amire az adott pillanatban nincs szükségünk. A dolog pozitív oldala, hogy minden negyedben megtalálhatók ezek a fali alkalmatosságok, és abba, vagy abból bármikor pakolhatunk. Ezenkívül a szobánkban és a városban is több helyen megtalálhatjuk azt a terminált, amin keresztül tudjuk a napi teendőinket intézni, és a Neocron világát is innen tudjuk figyelni. Ezen a terminálon keresztül tudunk küldetéseket elfogadni, levelezni a többi Neocron lakossal, tőzsdézni (mert ilyet is lehet), és még számos más hasznos dolgot intézni.

De mivé is tudunk itt válni? Miért érdemes ehhez a világhoz csatlakozni? – kérdezhetitek most magatokban. A válasz: minden lehetsz, és annak az ellenkezője is. Lehetsz sikeres hacker, vadász, konstruktőr, vegyész, de akár drog dealer, csempész,







zugárus vagy fejvadász is. Csak a fantáziánk szabhat határt. Kereskedhetünk fegyverekkel, de ezeket a fegyvereket akár fejleszthetjük is. Gyárthatunk páncélokat, de ezekért akár meg is harcolhatunk. Feltörhetünk ajtókat, ládákat, és az ott talált portékát eladhatjuk a feketepiacon. Sőt, ha kellően megerősödtünk, akár klánt is alapíthatunk, és részt vehetünk bandaháborúkban, vagy elvállalhatunk klános küldetéseket is. Vagy ha kikapcsolódásra vágyunk, felkereshetjük a város piroslámpás negyedét, és itt egy kis bárba beülve a koktélunkat szürcsölve nézhetjük a lenge ruhás lányokat a színpadon. Ez az igazi lehetőségek világa.

Persze itt is vannak írott és íratlan szabályok. Pl. nem támadhatunk meg csak úgy valakit az utcán. Ha egy csövest megölünk, akkor a Soullight értékünk mínuszba megy, és számíthatunk arra, hogy a rendőrség vadászni fog a fejünkre. Ez az érték mutatja meg, hogy mennyire vagyunk jók vagy gonoszak. A rendőri szigort a piroslámpás negyedben és a külső zónákban nem érvényesítik, ide száműzve élhetünk addig, míg jóvá nem tesszük vétkeinket. Ezt úgy tudjuk eszközölni, hogy minél több kártékony csatornalakót teszünk hűvösre. Apropó élőlények. Rendkívül sokféle ellenséggel találkoztam, kezdve a patkánytól egészen a mutáns katonáig. Mindegyik a rá jellemző harcmodorban fog ellenünk küzdeni. Lesz, akivel/amivel nyugodtan a kezdő szinten is kiállhatunk, de a külső zónában már jó, ha nem kötünk bele senkibe, mert bizony könnyen a GenRepben ébredhetünk. A játékban hatalmas területet járhatunk be. Maga Neocron város csak egy része az egésznek. Ezen kívül van még Outzone, ami külső szabad területet jelent. Pusztaságot, szavannát, tengerpartot, földalatti bunkervárost stb. A 3 hét alatt nem tudtam minden részt bejárni. Így attól nem kell tartanunk, hogy hamar megunjuk a bolyongást. A hivatalos weboldalon már rebesgetik egy ingyenes kiegészítő készítését, ami még növelni fog a bejárható terület nagyságán.

Grafika

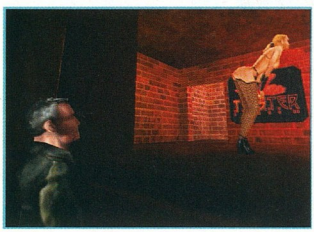
Egészen elképesztő, amikor belépünk ebbe a mindig mozgó, szinte élő világba. A neonfények, a repülő droidok, az utca forgataga elkápráztatott. Magas felbontásban sem lassult be számottevően a képfrissítés. Egyedül akkor tapasztaltam némi lassulást, amikor a Plaza negyedben több száz játékos egyszerre próbálta eladni a portékáját. Mint egy kínai piacon. Mindenki kiabálja az aktuális eladnivalójának az árát. Ha valakinek tetszik az áru, megköttettetik az üzlet, és mindenki örül.

A karakterek nem állnak túl sok poligonból, de ez érthető is, hiszen a cél az volt, hogy egy gyengébb konfigon is jól fusson a program. Persze azért van jó néhány speciális effektus, ami kellően feldobja az összhatást.

Kezelőfelület

A már említett Deus ex játékból jó ismerős kezelőfelület köszön vissza. Megtalálható a kommunikációnak, a páncéljainknak, az implantoknak, a fejlesztéseinknek, a hátizsákunknak egy-egy ablak. Megtalálható egy intelligens navigációs rendszer, ami segít az első időben eligazodni a labirintusokban.

A kijelző alsó traktusában láthatjuk az életerőnket, a mozgékonyságunkat és pszi erőnket. Egy kis ablakban látjuk az aktuális zónában tartózkodó játékosok neveit, valamint azok üzeneteit is itt olvashatjuk. Felül találjuk az irányt, a Soullight értékünket és az aktuális készpénzállományunkat, valamint a Neocronban aktuális időt. Itt is 24 óra egy nap, de a normál időnél gyorsabban futnak a másodpercek. Mindig az aktuális időnek megfelelően változnak a napszakok. Valami frenetikus, amikor a pusztaságban ránk sötétedik, vagy éppen hajnalodik. De az sem kutya, amikor viharba kerülünk, és el kezd esni az eső.



Hangulat

Nos ez az, amitől a Neocron több mint a konkurencia. Mondhatni nagyon ott van. Vagyis mi érezhetjük azt, hogy ott vagyunk. Bent a városban vagy a földalattin (mert ilyen is van ám)... minden illeszkedik az adott helyszínhez. Érezni lehet, hogy a srácok nem sajnálták az időt és energiát, amikor a hangulatot teremtették. A zene illik a feelinghez, de nem kiemelkedő. Talán csak azt róható fel, hogy a szörnyek hangja nem volt túl változatos.

Összhatás

Nagyon pozitív! Néhány kellemetlen hiba még volt a játékban, de remélem, ezeket a végső verzióban nem találjuk meg. Ha nagy volt a szerver terheltsége, akkor néha érthetetlen teleportálásokat produkált. Külső területről egyszer csak Neocronban találtam magamat. Egyik zónából a másikba való átlépéskor sokszor kifagyott a játék. A legbosszantóbb az volt, amikor csata közben egyszer csak minden ok nélkül meghaltam, és egy teljesen más helyen tértem magamhoz. Persze az eszközeimet meg kellett újra váltanom. Az is sok játékost elriasztott, hogy a kezdeti 4-ről hirtelen 1-re csökkent a működő szerverek száma. Ha valakinek egy olyan szerveren volt a karaktere, ami megszűnt, akkor a karaktere is vele pusztult. Ezt jómagam is átéltem. Persze ez a bétának tudható be, de akkor is idegesítő volt.

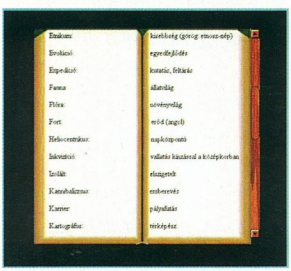
A német végleges verzió már kapható, 44 euro-ért. Az ár barátinak mondható, mert hat hónapi havidíjat magában foglal. Mert ha még nem mondtam volna, a játék havidíjas elszámolású. Sajnos nagy esélye van rá, hogy itthon soha nem fog forgalmazásba kerülni, de szerencsére a neten is megrendelhető, vagy a weboldalukról letölthető lesz a végleges verzió. Kellemesen telt a 3 hetes bétatesztelés, és ha ti is adtok egy esélyt a Neocron világának, garantáltan nem fogtok tudni tőle szabadulni.

Varga Zsolt

CHANNEL 42 / WOLF STUDIOS
AUTOMEX
WWW.AUTOMEX.HU
AZ ÁR NEM ISMERT

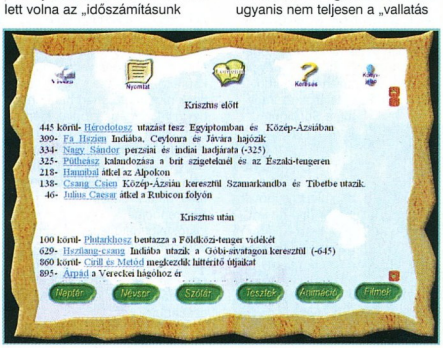
UTAZÓK ÉS FELFEDEZŐK

Krónikus Jules Verne betegségben szenvedők figyelem! Ha Grant kapitánytól és Sztrogoff Mihálytól a fejetek már-már kockaalakot kezd ölteni, próbálkozzatok meg ezzel a virtuális földrajzkönyvvel!



A földrajz mint olyan személy szerint épp csak annyira érdekelt, hogy köztudottan viszonylag könnyű érettségi tantárgynak számított megboldogult gimnazista koromban, és ezért az érettségi előtti pár gyötrelmes napon csakis a földrajzkönyvekkel a kézben voltam hajlandó bármit is csinálni. Az érettségi nyomasztó rémképe azóta már rég a múlt ködébe veszett, a bizonyítvány pedig békésen lapul valamelyik fiókban, a születési anyakönyv és a diliflepni társaságában, úgy-hogy szerencsére nem éreztem infarktusra utaló jeleket, amikor kezembe nyomták eme Utazók és felfedezők címmel ellátott szoftvert.

Az Utazók és felfedezők a címhez illően nem a hardcore földrajztudományok elmélyült elemzésére vállalkozik, hanem az érdekesebb és regényesebb végén fogja meg a témát. A lemezt behelyezve rögtön megjelenik előttünk a főmenü. Nézzük! A naptár feliratra kattintva a jelentősebb földrajzi felfedezések olvashatóak időrendbe sorolva. A „Krisztus előtt", illetve „Krisztus után" kitétel helyett itt talán szerencsésebb lett volna az „időszámításunk előtt-után" forma használata, de emellett is akadnak fura dolgok, mint például az „1987 – Fa Nándor körülvitorlázza a Földet" kitétel. Ennek például az a szépséghibája, hogy a mondat azt sejteti, hogy Fa Nándor egyedül hajózott, pedig Gál József személyében (akit a Fa Nándor életrajz ugyan megemlít, de a felfedezők ABC sorrendjében nincs benne a neve) volt társa, a másik dolog pedig az, hogy ez a bizonyos földkörüli út több mint két évig tartott, és ezért talán szerencsésebb lett volna egy tól-ig évszámot megadni. A felfedezők nevére a már említett ABC sorrendű csoportosításban is rá lehet keresni, de a válogatás azért hagy maga után némi kívánnivalót. Személy szerint nem nagyon értem, hogy olyan nevek, mint például a távíró feltalálója, Marconi, a költő Baudelaire vagy Zeppelin gróf miért kerültek bele a névsorba, ahonnan emellett olyan magyar utazók neveit hiányolom, mint az Új-Guineát is megjárt Bíró Lajos vagy Molnár Gábor. A Szótár szekció egy nyolc általánost végzett embernek sem tud nagyon sok újat mondani, ráadásul itt is vannak furcsaságok; az inkvizíció ugyanis nem teljesen a „vallatás kínzással a középkorban" megfelelője... A Teszt menüpont talán a legtragikusabb; a néhány értelmes kérdés mellé valahogy egy csomó debil is bekerült. A „Ki volt az a szerzetes, aki a magyarok őshazáját kutatta?" kérdésre például IV. Béla, Pázmány Péter, Julianus barát és Petőfi Sándor neve között lehetett választani. Vajon komolyan gondolták?



A CD pozitív részét számomra a Filmek és az Animáció menüpontok jelentették. A filmszekcióban azon utazókról láthatunk felvételeket, akik voltak szerencsések a mozgókép feltalálása után születni. Láthatjuk például Lois Blériotot, a La Manche csatorna első átrepülőjét (hogy ez hol földrajzi felfedezés, azt legfeljebb Csingacsguk tudja), de a nemrég elhunyt Thor Heyerdahl, a Kon-Tiki legendás hajósa is megjelenik, fiatalon. Az Animáció menüpont alatt pedig térképgrafikákon rajzolódnak ki egy-egy utazó adott útjai, ha több is van belőlük, akkor a jó átláthatóság kedvéért különböző színekkel.

Az a baj ezzel a programmal, hogy nem igazán látom át, hogy kiknek is készült. Egy felnőtt számára szinte biztos, hogy ez a tudásanyag édeskevés (már ha a számítógéppel való közeli ismeretség mellé feltételezünk némi alapműveltséget is), egy gyereket pedig az aktuális lövöldözős-mászkálós játék mellett nem biztos, hogy lekötne. Személy szerint, ha lenne gyermekem, biztos, hogy inkább egy szép földrajzi albumot vennék neki. A gép előtt úgyis a kelleténél jóval többet fog ülni a büdös kölök...

Vincent

BÍRÓ LAJOS

Magyarország egyik méltatlanul elfeledett utazója, Bíró Lajos 1856. augusztus 28-án született Tasnádon. Papi tanulmányai és bölcsészdiplomája megszerzése után főként Magyarország rovarvilágát tanulmányozta, majd 1895. november 7-én kezdte meg Új-Guinea-i utazását, ahol is hat éven keresztül élt a pápuák társaságában, kőkorszaki körülmények között. Utazásairól több könyvet és százmal is több cikket jelentetett meg. Eddig 130-nál több állatfajt és 22 nemet neveztek el róla, tudományos hagyatéka a mai napig a világon egyedülálló. Tudományos tehetsége és hetvenéves korában, a Szegedi Egyetemtől kapott díszdoktori címe ellenére többször volt munkanélküli, és gyakran kellett nélkülöznie. 75 éves korában, 1931. szeptember 2-án Budapesten halt meg. Hamvai a Kerepesi temetőben nyugszanak.

INFOGRAMES
BLITZ GAMES
WWW.LOONEYTUNESGAMES.COM/FLASH/INDEX.HTM
AZ ÁR NEM ISMERT

TAZ WANTED

Tapsi Hapsi után egy újabb kultikus arc a Looney Tunes rajzfilmekből. Taz lenyomja a világot, és ebben te is segítségére lehetsz!

Ki ne emlékezne a Looney Tunes címen futó rajzfilmsorozatra? Boldogult gyerekkoromban még Tapsi Hapsi és barátai néven futott az átkosban még egyeduralkodónak számító Magyar Királyi Televízióban, és emlékszem, hogy anno az első, kölcsönkért videón is általában Tapsi Hapsi és Dodó kacsa ment, néha egy-egy Tom és Jerry vagy Kengyelfutó Gyalogkakukk epizóddal megszakítva. Aztán jött a Cartoon Network, és a Looney Tunes figurái mindörökre belopták magukat a magyarországi rajzfilm-freakek szívébe.

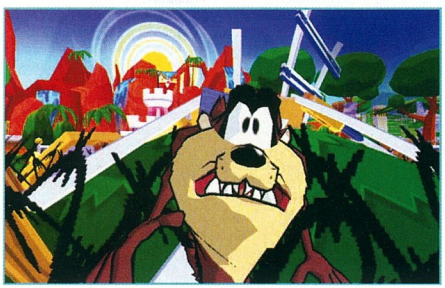
A játék címszereplője, Taz egy tasmán ördög rajzfilmbeli megfelelője, és az átlagembernek arról lehet ismerős, hogy szinte a megszólalásig hasonlít egy hörcsögbőrbe bújt, miniatürizált Sylvester Stallone-ra, attól az egy dologtól eltekintve, hogy Taz valószínűleg soha nem farkalta meg Sharon Stone-t a filmvásznon, sőt, talán még azt sem tudja, hogy kicsoda is a Specialista szépséges szőke dívája. Taz egyébként meglehetősen energikus figura, ha a helyzet úgy kívánja, forgószéllé alakul át, és olyankor kő kövön sem marad körülötte. Erre a tulajdonságára, és úgy un block minden lehetséges furfangra is nagy szüksége lesz a játék során. Lássuk csak. A sztori szerint a gonosz Yosemite Sam egy világhírű állatkertet akar létrehozni, ahol is a világ legkülönösebb állatait mutogathatná az embereknek, természetesen óriási összegeket gombol-

va le róluk. Az egyetlen állat, ami hiányzik a leltárból – sose találnátok ki – egy tasmán ördög. Természetesen szegény Tazt csípik el Yosemite Sam állatbefogó emberei, és mire szegény hősünk elmondhatna fél mahamantrát, máris a rácsok mögött találja magát. Ezután kell a játékosnak közbelépnie, és különböző fortélyokkal kivezetnie Tazt a hatalmas állatkertből. Mivel Taz fejére Yosemite jutalmat tűzött ki, ezért figyelnünk kell arra is, hogy a Wanted feliratú plakátokból lehetőleg ne nagyon hagyjuk épen egyet se, mivel ez a parkból való kijutás egyik kulcsa. A plakáttépkedés és a fejvesztett menekülés mellett az épületek folytonos rombolása, és a „gyűjts össze mindent" jellegű dolog is képben van, ahhoz például, hogy bónusz pályákra léphessünk, legalább száz szendvicset meg kell etetnünk Tazzal, valamint le kell rombolni a Yosemite park épületeinek felét.

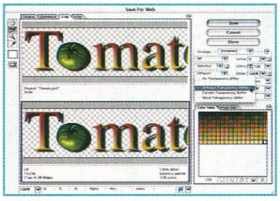
A legkényelmesebb funkció a játékban az, hogy Taz tulajdonképpen soha nem hal meg, mondhatni alapból örök élettel kezdi a játékot. A másik hasznos, és egyben mulatságos dolog a Consume Phone funkció. Ezt használva Taz különböző ruhákat öltve más-más szuperhőssé válhat, és ez nagyban segíthet neki a rá vadászó állatkerti örök kicselezésében. Ami viszont idegesítő tényezőként léphet fel a játék során, az az igencsak szerencsétlenül megoldott kameramozgás; van, amikor Taz eltűnik egy sarok mögött, és a kamera csak hosszú másodpercek múlva követi; ha ilyenkor ugranak elő a hálóval felfegyverkezett ápolók, akkor nem sok esélyünk van ellenük. Taz irányítása is meglehetősen kényelmetlen, jómagam például vizesárkok és hasonlók átugrálásakor borultam bele rendszeresen a vízbe. A játék színei szépek, de hosszú távon egy jó monitoron is fárasztóak, túlzott élességük ugyanis meglehetősen bántja az emberi szemet.

A fent említett hiányosságok ellenére a Taz így is hosszú órákig jelenthet remek szórakozást bárkinek. A fiatalabbaknak talán nem is annyira a Looney Tunes fejek kultikussága, hanem a pörgős cselekmény és a rengeteg poén miatt lehet érdekes, de aki gyerekkorában Tapsi Hapsi túltengésben szenvedett, az is mindenképp próbálja ki.

Vincent



DVD TARTALOM



E hónapban majdnem minden rovatunk büszkélkedhet azzal a kitüntető címmel, hogy egy-egy kiemelten fontos és nagynevű címet tudhat magáénak. Demo szinten a **Need for Speed** lehet hosszantartó élvezet - körrekordok megdöntése végett valamint természetesen az exkluzív **Platoon** demoval nyomulhatunk egy jókorát, felhasználói programok között egyértelműen az **Adobe Photoshop 7.0**-ás változata a kiemelkedő, a Shareware és Freeware játék rovat is tartalmaz 1-2 szenzációs alkotást, az egyéb extrákról, mint a 350 megás **Operation Flashpoint** kiegészítőcsomag, vagy a közel 600 megás lemezújság gyűjtemény nem is beszélve. Mindezek mellett pedig egy teljes játék is felkerült a válogatásba, mely a **Steel Panthers** sorozatba tartozik. A video-k kedvelői is igen tekintélyes gyűjteményt tudhatnak a magukénak a hónapban, ha pedig sakkozni támadna kedvetek, akkor rendelkezésetekre áll sakk program gyűjteményünk.

Demo:
007 Nightfire / Archangel / Dirt Track Racing 2 / FIFA Football 2003 / Highland Warriors / Need for Speed: Hot Pursuit 2 / Platoon / Ring II / Robin Hood: The Legend of Sherwood / Speed Challenge: Jacques Villeneuve's Racing Vision

Freeware:
Adonthell / Aftershocked! / Carom 3D / Chain Reaction / Chicken Archery / Dreamstars 2 / Fighters Kototai / Quadra / Tuxpuck / Ultima Online: Axe Marks the Spot / Wizard Duel 2

Játszd Újra:
Trans Am
Képmutató:
Brisk / Colin McRae Rally 3 / Crashday / Devastation / Etherlords II / FarWest / Firestarter / Goldenland / Hot Wheels: Velocity X / Imperium Galactica III: Genesis / Indiana Jones and the Emperor's Tomb / Kreed / Lethal Dreams: The Circle of Fate / Mechwarrior 4: Mercenaries / NASCAR Thunder 2003 / One Must Fall Battlegrounds / Post Mortem / Postal 2 / Psychotoxic / RalliSport Challenge / Roman Race 6004 AD / Sim City 4 / Söldner: Secret Wars / Spirit: Stallion of the Cimarron / The Elder Scrolls III: Tribunal / Total Immersion Racing / Treasure Planet: Battle at Procyon / Vietnam: Med Evac / Voodoo Islands / Xpand Rally

MOD:
Alien Vs. Predator 2 (Source Code) / Battlefield: 1942 (Realism MOD) / Cossacks: The Art of War (Enemy of the Crown) / Grand Theft Auto III (IMG Tool v1.3 / The Ultimate Stuntpark v1.5) / Half-Life (Train Hunters v2 beta) / Operation Flashpoint (The Ultimate ADD-Ons Pack) / Quake (FuhQuake v0.24) / Unreal Tournament (Jungle Warfare beta 1) / Warcraft III (Rise of Kril)

Patch:
Beach Life Patch 1 / Bikini Karate Babes v1.06 / Celtic Kings v1.10 / Die Hard: Nakatomi Plaza v1.04 / Divine Divinity Hotfix 2 / Incewind Dale II v2.01 / Neverwinter Nights v1.26 / No One Lives Forever 2 / Operation Flashpoint v1.85 / Prisoner of War Launcher Patch / Privateer's Bounty: Age of Sail II v1.0451 / Quake III Arena v1.32 / Syberia SP1 / Warcraft III v1.03

Shareware:
Actual Coach / Ballswapper / Best Friends / Bomberfun / Brave Dwarves 2 / Cyclone / Goobs / Judge Dredd Pinball / Merchants of Andromeda / Molines / Motocross Stunt Racer / Realgirls Strip Poker

Trainer:
Dirt Track Racing 2 / Divine Divinity / Fila World Tour Tennis / Gast / Ghost Recon: Island Thunder / Heroes of Might & Magic IV: The Gathering Storm / Hitman 2 / No One Lives Forever 2 / RollerCoaster Tycoon 2 / The Gladiators / Trophy Hunter 2003 / WWE Raw

Túlélőcsomag:
ACDSee v5.0 / Adobe Acrobat Reader v5.05 / CloneCD v4.0110 / Cute FTP Pro v3.0 Beta / DirectX v8.1b / DirectX v8.1b NT / DivX Pro Video Bundle v5.02 / DivX Video Bundle v5.02 / FAR File Manager v1.70 Beta 4 / F-Prot v3.12b / Getright v4.5d / Go!Zilla v4.11 / Hypersnap-DX v5.00 Beta 2 / ICQ 2002a Build 3728 / mIRC v6.03 / Nero v5.5.9.14 / Net Vampire v4.0 / Paint Shop Pro v7.04 / Quicktime v6 / RealOne Player v6.0 / Sonique 2 Alpha v021004 / WinAce v2.3 Beta 1 / Winamp v3 / Windows Commander v5.11 / Windows Media Player v7.1 / WinRAR v3.10 Beta 1 / WinZip v8.1 / WS FTP Pro v7.6

Utility:
Adobe Photoshop v7.0 / BitZipper v3.14 / DivX Subtitle Displayer v4.45 / DVD2SVCD v109b3 / GetDataBack / Netvisualaize Favorites Organizer / Nokia SMS / Powerquest Partition Magic v8 / Windows XP Service Pack 1 HU / Xara 3D v5.0

Video:
AquaNox 2: Revelation / Ati / Blitzkrieg / BloodRayne / Chrome / Colin McRae Rally 3 / Crashday / Endless Ages / Grand Theft Auto: Vice City / Impossible Creatures / Knight Rider: The Game / Metal Gear Solid 2: Substance / Pink Panther / Postal 2 / Silent Hill 2 / Sim City 4 / The Collector / Total Immersion Racing / Warhammer Online

Wallpaper:
007 Nightfire / BloodRayne / Cult / Dragonfarm / Galleon / Gothic II / Homeplanet / Need for Speed: Hot Pursuit 2 / Platoon / Private Dancer / The Elder Scrolls III: Tribunal / The Westerner / Voodoo Islands / Warlords IV

Webkit:
Blitzkrieg / Tomb Raider: The Angel of Darkness

World Wide Web:
CM Hungary / Harry Potter Oldal

VIVENDI/FOX INTERACTIVE
MONOLITH
NOLF2.SIERRA.COM
9.900 FT

NO ONE LIVES FOREVER 2:
A SPY IN H.A.R.M.'S WAY

Elöljáróban néhány alapvetés. Ha valakit átkutatunk, az akciógomb lenyomása csak elveszi az áldozat fegyverét, a nyomva tartásával azonban alapos kutatást végzünk, ilyenkor sok hasznos holmit találhatunk. Ebben a részben kiemelt jelentősége van az „intelligence item"-eknek, vagyis a mindenféle levélnek, táskának, ezért jól nézzünk körül, kutassunk, erre csak utalni fogok a leírásban. (Ahol több fiók van, sokszor az alsót csak leguggolva, esetleg a felső betolása után húzhatjuk ki, és jól hátra kell lépnünk, hogy rendesen kinyíljon!)
Van egy igen hasznos gombunk, a „Last weapon", alapban az „X". Ha kezünkbe veszünk egy géppisztolyt, majd utána mondjuk egy mesterlövész puskát, ezen gomb nyomogatásával cserélgethetjük a két fegyvert, ez sok esetben létfontosságú, a leírásban erre a „tegyünk váltásba" kifejezéssel fogok utalni.

A tulajdonságok gyors áttekintése:
Stealth: a futás zajának, az elrejtőzés idejének csökkentése, gyorsabb szökés az üldözők elől
Stamina: HP növelése, sérülés csökkenés (ha eltalálnak, és ha például leesel valahonnan), folyamatos sebzés (tűz, méreg) hatóidejének csökkenése, elsősegélycsomag fellelésének esélye nő
Marksmanship: lövések pontosabbak, távcsöves célzáskor kevésbé remeg a kéz, mozgás, lövés után a biztos célzás elérésének ideje csökken
Carriing: A cipelhető munició számának növelése, gyorsabb mozgás testtel a vállunkon
Armor: Páncélzat növelése, páncél fellelésének esélye nő
Weapons: Sebzés növelése, újratárazás és fegyverváltás ideje csökken
Gadget: Gyorsabb és hatékonyabb „bigyózás"
Search: kutatás idejének csökkentése, nagyobb esély, hogy hasznos dolgot találj

Nincs más hátra, vágjunk bele a kalandokba - Cate Archer épp Japánban nyomoz a H.A.R.M. új vezetője után…

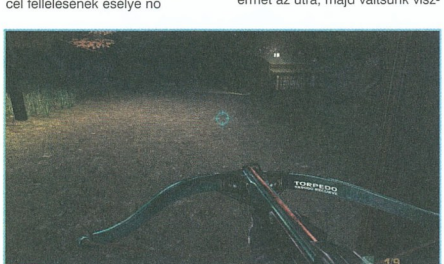
CHAPTER 1. CATE ARCHER MUST DIE!

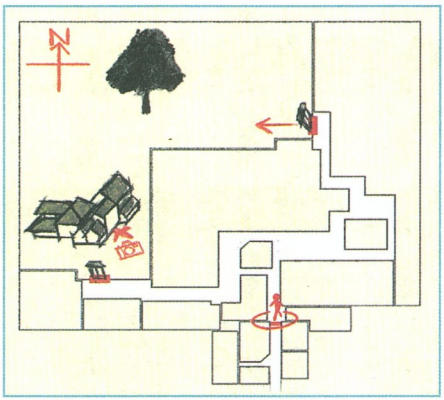
CALL IT A HUNCH.

Ez tulajdonképpen a tréningpálya. A mozi után a kocsi mögül szedjük fel a táskát, a motorháztetőről a „Kémkiképzési Kézikönyvet". Indulás előre, az oszlopon egy feljegyzésben Santa kis játékra invitál – kitépett hat lapot a kézikönyvből, ha mind megtaláljuk, jutalmat kapunk, az első mindjárt ezen feljegyzéssel együtt a miénk. Balra a korláton egy madár ücsörög – majd megszólal! Ő a „Mark VII Mechanized Mynah Bird", Santa hírvivője. Kérdezzük ki mindenről, némi plusz pontokért, majd gyerünk tovább. A fatörzsön balra ott a 2. lap, majd a híd lábánál szeretetcsomag, néhány pénzérmével, a híd baloldali korlátján pedig a 3. lap. A kanyar után vár első áldozatunk, ha elfeküdt kutassuk át, és lépjünk be a faluba. Vadásszuk le az őrt, majd felkapva vigyük az első, sötétben lévő kunyhó mögé, ahol újabb csomag vár ránk.
A kanyarhoz közeledve, jobbra ott a 4. lap, mely a rejtőzködést magyarázza – a fal másik oldalán, a sarokban ezt ki is próbálhatjuk. Sötétben maradva dobjunk ki egy érmét az útra, majd váltsunk vissza a szerszámíjra, és amint az őr megvizsgálja a helyszínt, lőjük le, hozzuk el korábbi búvóhelyünkre, és kutassuk át. Szemben az automaták mellett páncélt találunk, és az 5. lapot. A jobboldali, virággal díszített ház után, a sörösrekesznél jobbra bemehetünk a következő, fehér kőkerítéses ház mögé, innen levadászhatjuk a két lányt, és ha riadóztatnák a többieket, itt elrejtőzhetünk. Ha csendes a terep, hátul, balra találunk kötszert, majd menjünk be a fehér kőkerítés mellett, jobbra ott a 6. oldal, továbbmenve megjelenik a szint végét jelző ajtó.

I HAVE BAD NEWS.

Egy búvóhelyre érkezünk, itt kivárhatjuk, míg a két lány befejezi a zsibbasztó csevelyt, és elválnak, ezután egyenként levadászhatjuk őket. Rögtön a kapunál találunk egy feljegyzést, amiben Hatori úr elmondja, hogy négy kódolt üzenetben adja tudtunkra a találkozási helyet, és vár ránk egy ajándék valamelyik automata mellett. Az első lapot balra hamar megtaláljuk, nagy kérdőjel van rajta, most még nem tudjuk megfejteni. A T-elágazóban forduljunk balra, a baloldali két ház között egy aktatáskát találunk és egy levelet, melyben Santa azt kéri, adjuk ezt át Hatorinak, némi plusz pontért. (Lehet, hogy a táskát nem találjuk itt, akkor máshol kell keresnünk, elhelyezése véletlenszerű!) A két házzal szemben folytatódik az út, az őr ártalmatlanítása után induljunk előre, majd a lila és narancssárga lampionos ház után balra, a házak mögé. Balra a lépcső mellett a 2. kód, jegyezzük meg a helyét, a kis sikátor végén, jobbra ajtót találunk, bent egy újabb mellékküldetésre buzdító levelet, ezúttal 4 kézikönyvlapot kell összeszedni, ez az első. Lépjünk ki, szemben találunk egy piros automatát, mellette a csomagban vár ránk Hatori ajándéka, egy púderkompaktba épített kódtörő – vagy nem, ugyanis ennek a pakknak az elhelyezése is változik. Ha nincs itt, semmi gond, megyünk tovább balra (kb. ÉNY), az ajtón a 3. kód. Ha megvan a kódfejtő, vessük be (akciógomb, hosszan), aztán irány a kis kertajtó. Jobbra találjuk a 2. lapot, és odabent 2 lányt. Az eliminálás után a szobában páncél, a kis szekrényben pedig az íjpuskára szerelhető távcső vár ránk. Menjünk ki a másik ajtón, a kanyar után balra fatörzs, ezen a 3. lap (nehéz észrevenni!). Eljutunk egy újabb elágazóig, balra automaták állnak, lehet, hogy itt fogjuk megtalálni a kódtörőt. Menjünk tovább előre, a piros, tűzcsapszerű postaláda mögött munícióis dobozt, majd továbbmenve a 4. lapot is megtalálhatjuk.
Ezzel egy teljes kört tettünk meg, nincs más hátra, mint egy újabb kör alatt mind a négy kódot megfejteni. Hatori tudatja, hogy az édességboltnál vár ránk, az egyezményes jel: a bolttal szembeni postaládák közül a kék és a piros fedelének kinyitása, a szürkéé csukva marad. Menjünk vissza a nagy piros automatához, e mellett van a bolt, a vele szembeni házfalon a ládák, állítsuk be a helyes sorrendet. Az ajtó kinyílik és ott áll kapcsolatunk, aki közli, hogy rossz hírei vannak: a találkozó helyszínét megváltoztatták, meg kellene tudnunk, hol lesz. A boltban találunk páncélt, kötszert, a pulton egy kézikönyvet.
Menjünk vissza a kis házhoz, melynek szobájában a távcsövet talál-





tuk, de óvatosan, mert közben négy őr jött ide, egy kint, három bent. Vagy kihallgatjuk utóbbiak dumáját, vagy kinyírjuk mind, és az ajtófélfán lévő újabb kódolt üzenetet megfejtjük – a lényeg: a találkozó a főépületben lesz. Menjünk vissza a boltba, Hatorihoz, aki sebtében rajzol egy térképet, majd int, hogy kövessük.

CHAPTER 2. GOOD-BYE, SPY!

THE SPY IS HERE.

A pályára érve ismét elénk kerül a térkép (egyébként bármikor megnézhetjük ezt, az „Intelligence" képernyőn). Láthatjuk, hogy a célobjektumot kerítés övezi, két ajtóval, a nyíl a távolabbira mutat. Ha folyamatosan kérdezzük Hatorit (erre a „kihallgatásos" módszerre utal Santa közelben lévő levele is), elmondja, hogy ne a főkaput válasszuk, mert ott sok őr van.

A földön egy csomagban találjunk Santa újabb ajándékát, a CT-180-as pisztolyt, mely mindenféle jópofa dolgot lövöldöz ki – ezúttal nyomkövető töltényt kapunk, a kis nyílvesszőt hordozó áldozat helye az iránytűn látható lesz.

Balra, egy kis köz falán újabb levélben mellékküldetést kapunk: egy nindzsa krétanyíllal megjelölt három ajtót, mellyel csapdába csalhatná szervezetünk ügynökeit, ha ezeket megsemmisítjük, az jó pontot jelent.

Induljunk jobbra (üvegre a földön vigyázni!), helyezkedjünk lőállásba, hamarosan balról befut egy áldozat. Ha vége, rejtsük el, majd az ajtó előtt máris ott az első jel. (Nézzünk rá, ha megjelenik az „Erase" felirat, akció.)

Jobbra, azaz északra egy kaput találunk. Kinyitás, előre óvatosan, beszélgetés végén nindzsa levadászása. A kis udvar délkeleti sarkában csomag, majd ki az udvarból, egy postaoszlopban levél, előre, jobbra ott a 2. jel, törlés. Óvatosan kukucskáljunk be balra a nyitott kapun, az őrt álló lányt ártalmatlanítsuk, majd be a házba. Az asztal alatt papírkupacot nézzük át, megtaláljuk benne Isako önéletrajzának első lapját – újabb mellékküldetés: találjuk meg a másik három oldalt is. A belső szobában, a szekrényben a Director meleg hangú szülinapi levelét találhatjuk meg.

Menjünk ki a másik kapun, itt egy járőr. Kerüljük meg a kis raktárépületet, menjünk be a házba, az ajtó mellett balra szekrény, kutassuk ki. A szobában egy nindzsát, az ágy mellett újabb iratcsomót találunk.

Haladjunk tovább, a kis lépcsős háznál már négy őr van, óvatosan! A házban újabb szekrénykutatás, majd tovább. A következő területen jobbra az első, és a középen álló épület is egy raktár, előbbiben elsősegélycsomag, utóbbiban (amely körül egy leányzó kering) a polc alatt egy pakk található, ebben egy hangtompítós géppisztoly hever. Még egy házikó van itt, ahol szekrény, gránát, kézikönyv vár ránk.

Ezzel az első etap véget ért, az ajtófélfán zajmentességre intő levelet találunk. A főépületnél vagyunk. Két lány van idebent, szép elegánsan szedjük le őket, és kerüljük meg az épületet, hátul, a sarokban találunk egy munícios dobozt, és az ablakot, amely a célpontunk, odabent vacsorázik a direktort, őt kell lefotóznunk. Vegyük elő a gépet, zoomoljunk rá a kis Napóleonra, majd akció. Isako is itt van, ő már felfedezett minket, ez nem túl jó jel.

Nincs más hátra, vissza kell mennünk a pálya elejére. Most már használhatjuk a közelben lévő főbejáratot. Léc le, ajtó kinyit, fegyver a kézbe. Az ellenállás heves (3 őr), de nem lehet probléma. A kapuval szemben ott a 3. jel, töröljük. Elöl, a két ház között még bejuthatunk egy raktárba, némi elsősegélycsomagért, aztán már ott is vagyunk, ahol elindultunk. Itt egy levél vár ránk, Hatori cserben hagyott minket. Ajtó, akció, mozi.

Cate felépül, és akcióba lendül. Az USA a Unity segítségét kéri, mivel a ruszkik valamit terveznek – a nyomok Szibériába vezetnek.

CHAPTER 3. PROJECT: OMEGA

WELCOME TO SIBERIA.

Akciózzunk a dácsa ajtaján. Először az emeletre menjünk fel (nehéz észrevenni, jobbra átlósan, az előtér és a szoba fala között van a lépcső. Itt felvehetünk egy medvecsapdát, és egy kézikönyvet.

Lent találunk egy rádiót, de nem működik, be kell indítanunk a generátort. Menjünk ki a főbejáraton (ne a konyhán keresztül!), és kerüljük meg a házat, a hátsó udvarban megtaláljuk az áramfejlesztőt, mellette lőszeres doboz.

Vissza a kunyhóba, rádiózzunk, megtudjuk a generátorépület melletti raktár zárjának kódját. Ezután viszont fegyver a kézbe, két ruszki lep meg minket, de ha nem nyitottuk ki a hátsó ajtót, kint keringenek, az ablakon át könnyen leszedhetjük őket. (A rádiózás előtt el lehet helyezni a csapdát a főbejáratnál!)

Most már kimehetünk a konyhán át (a felső szekrényben doboz ragtapasz!). Nyissuk ki a kisépületet, odabent újabb Santa-bigyó: egy hegesztőpisztolyként működő hajlakk, fiókban gránát, asztalon pár altatólövedék, egy térkép, a feladat leírása, és egy slusszkulcs, mely a kunyhó mellett parkoló motoros szánt indítja, ám ennek tankja üres. A pilótánk szerint északra van egy kis állomás, itt találunk naftát. Nosza!

Irány észak. Egy elágazóhoz jutunk, bármelyik irány jó, menjünk balra, itt a fenyőfánál őr, majd a jobboldali kisházban két katona (ha belesünk a hátsó ablakon, a fiúk a játék első részének zenéjére táncolnak! ☺), a baloldali előtt egy hadfi. Ha elcsendesedett a terep, kutassunk át minden szobát, fiókot, hullát, az északi épület mellett páncélt is találunk, előtte a polcon pedig medvecsapdát. Keletre lesz egy zárt kaput, jobbra tőle egy „L" alakú épületben (az ajtaján lakat, lángvágás) az üzemanyagot és munícióit, balra egy tartályt és egy rávezető pallót. Igen, jól sejtitek: itt fogunk átugratni a szánnal!

Menjünk is vissza a kunyhóhoz, be a járműbe, és hajrá. Fontos: az oldallépéssel kormányozzunk, ne az egérrel! Irány vissza az állomás, ott már van két újabb katona, vagy kiszállunk és levadászszuk őket, vagy izomból, megállás nélkül átugratunk a kapun.

Toljuk neki, hamarosan elérjük Santa madarát, majd a hidat. Amint átértünk, szálljunk le, és balra fordulva egy szűk ösvényen lejutunk a híd alá. Itt nagyon óvatosan másszunk be, balra föntmeglátunk egy piros jelet, ide kell elhelyeznünk az első bombát – egyszerűen az akciógomb nyomva tartásával. Még két ilyen van, de a keresztgerendákon mindig álljunk meg, mert ahol két palló is van, az egyik biztosan leszakad! Ha mindhárom bombát elhelyeztük, menjünk vissza a szánhoz, és tovább egyenesen, míg eljutunk egy kis őrbódéig. Itt két katona van, ha elfeküdtek, kutassuk át az épületet, a hátsó ajtón kimenve irány a két szán.

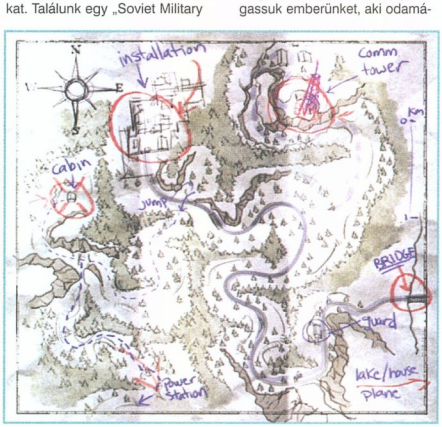
Causing trouble.

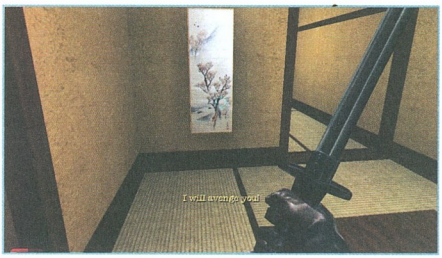
Üljünk szánkóba, és hajrá. A nagykanyar után fék, fegyver kézbe, két őr, egy teherautó, sárhányón kézikönyv. Vissza valamelyik szánra, a gépkocsi előtt forduljunk északkeletre, egyenesen eljutunk néhány kidőlt fáig, ezek jelentik az etap végét, másszunk át rajtuk.

The communications tower.

Az előretolt őrszemet elfektetve irány észak. Szép óvatosan jussunk el a házakig, és ártalmatlanítsuk a személyzetet. A hátsó épület egy raktár, az ajtóval szemben, egy lemezszekrényben megtaláljuk a robbanószerkezetet. Kutassunk át mindent, ládákat, fiókokat. Találunk egy „Soviet Military Readiness Report" című feljegyzést – ha ennek a második részét is felleljük, jutalompontot kapunk! Ne hagyjuk itt a banánt, kitűnő fegyver a minket üldözők ellenség ellen!

Délnek fordulva meglátjuk a hegyre vezető utat. Kaptassunk fel, némi ellenállást leküzdve jöhet a kutatás, banán, a jelentés második része, a rádióadó épületében a polcon egy távcsöves puska, itt ne hagyjuk! A rádióban hallhatjuk, hogy pilótánkat időközben elfogták. Menjünk az adótoronyhoz, a lábánál, az elosztószekrényen elhelyezhetjük a pokolgépet. Santa madara közli velünk, hogy a kollégát az ellátó állomás raktárába vitték, oda ahol a bombát találtuk. Óvatosan menjünk le a hegyről, kipróbálhatjuk új mesterlövész fegyverünket! Ha minden csendes, irány a raktár, ahol megleljük pilótánkat, aki közli, hogy visszatalál a dácsához, csak nyissuk ki a kaput. Az őrházban megtaláljuk a kart, ám ez csak egy pillanatra teszi szabaddá az utat. És most jön a trükk! Akciózzunk a pilótán addig, míg kirohan a raktár hátsó ajtaján, fedezékbe. Menjünk utána, a nyugati ház mögül kirongyol pár őr, fektessük el őket. Ezután zaklassuk emberünket megint, míg be nem rohan az olajtartály mögé, ekkor újabb őr érkezik. Lelő, pilóta megrugdos, ő elrohan az őrház mögé, újabb ideges ruszki jön, fekszik. Újra nógassuk emberünket, aki odamászik a kapuhoz, most nyissuk ki neki, hála, boldogság.





Mi persze azon az úton kell, hogy visszamenjünk, amelyen jöttünk, de óvatosan, lesz pár őr, és az adótorony is most kezdi meg a leereszkedést a hegytetőről. Másszunk át a faakadályon.

Causing trouble.

Pattanjunk a szánra, vissza a teherautóhoz, de most persze tovább északra, az úton. A kis fahíd után nem sokkal fel tudunk kanyarodni jobbra, a hegyre (ld: térkép). Ezt az ösvényt követve padlógázon át tudunk ugratni az út fölött (bár tábla tiltja), aztán az új úton, egy jókora kanyar után újabb ugrató következik, majd előre, míg eljutunk egy kis vadászházig. Idebent mindenféle jóságot találunk, távcsöves puskát, páncélt, elsősegélycsomagot – és pár mérges kiscicát, „akik" közeledésre robbannak, kedves darab! És itt vár Santa üzenete is, hogy miután felrobbantottuk az erőművet, jöjjünk ide vissza, jelentsünk rádión, és várjuk be az estét.

Szálljunk vissza a szánra, a szakadék előtt azonban boritsunk le óvatosan jobbra, majd a kis ösvény végén tovább délnek, át a befagyott pocsolyán, míg elérünk egy kisebb sziklaomlás helyszínére. Ezen átjutva vége a szintnek.

The power station

Szépen haladjunk előre, a távcsövessel idejekorán levadászhatjuk az őrszemeket. Amint elérünk az erőműhöz, szép óvatosan cserkésszük be a terepet, jó pár őr lesz, de nem lehet probléma. A nyílt kocsiszínben álló autó platóján lőszer, aztán jöhet a többi épület.

Az északi kis házikó dróthálóval az oldalán a generátorház, a két főgenerátor közti aknafedőt felnyitva megtaláljuk a robbanószerkezet helyét. Ez természetesen a másik, nagy épületben van, jó pár áldozat, és tucatnyi finom holmi társaságában. (Második szoba, lemezszekrény, északnyugati sarok.) Ha felvesszük, újabb erősítés érkezik. Miután a telep ismét csendes, helyezzük el a bombát, és fussunk ezerrel, nyolc másodperc múlva bumm.

Ezután mehetünk vissza, tábortűznél két áldozat és szánkó, sziklaomlás, ennyi.

Causing trouble.

Menjünk vissza a vadászházhoz, akció a rádión. Fejezet vége.

CHAPTER 4. A SPY IN H.A.R.M.'S WAY

Outer yard

Első feladatunk a kerítésen belülre kerülni. Ezt két módon tehetjük meg: vagy az északkeletre lévő őrtoronyba behatolva, és az őrt kinyírva, vagy előre, északra, a kis menekülőnyíláson bebújva, és a lépcső tetején a lángvágót használva (alul és fölül!). A főkapun ott az ismerős jel, helyezzünk el rá egy robbanószert. Az udvaron találunk raktárt, ebédlőt, és délre egy barakkot, ahol Santa levele és csomagja vár egy újabb pokolgéppel, az üzemanyagtartályokra kell ezt felszerelnünk.

Irány a következő udvar, jobbra egy bevert falú épület, odabent megtaláljuk a káposztaleves receptjét. A kaputól balra lévő épületbe oldalról, az ablakon bemászhatunk, innen jól le lehet vadászni a népet. Célunk a nyugatra lévő, nagy kapus rész, ahol két teherautó parkol. Nézzünk jól körül, találhatunk még robbanóanyagot, és sok papírt, köztük Anja és Szergej levelezését, melyből kiderül, ha a generátorba cukrot szórunk, az leáll, és az elektromos kerítés tápellátása megszűnik. Ezt jó lesz megjegyezni… Az északra lévő teherautó platóján találunk egy cicust, a kocsi mögött, keletre pedig ott állnak a tartályok, egyiken a jel, mehet rá a robbanóanyag. A telepről kilépve, majd balra (északra) fordulva, az egyik épület mellett találunk egy kaput (elég nagy a forgalom!), ezen keresztül eljuthatunk a régi irattár épületébe.

The old records building.
Az ajtó mellett levelet találunk, egy új fejlesztésről tudósít, a CT-180-ból kilőhető kamerahekkelő kütyüről. A lövedékeket egy kis raktárban találjuk meg - jobbra a második ajtó. Innentől kezdve sok tanácsom nincs, tessék szépen átkutatni az épületet, bazi nagy, rengeteg iratszekrénnyel, fiókkal, mifenével. Az őrökre kár vadászni, folyamatos az utánpótlás, úgyhogy csak módjával, ne hagyjunk szanaszét senkit. A második emeleten, északra van a lényeg, egy folyosó, mely a belső udvarba vezet.

Inner yard.
Rögtön belebotlunk két őrbe, és jobbra, a toronyban is van egy ideges példány, de mire való a távcsöves puska... (Az ajtó felett kamera, hekkeljük meg!)
Nos, mi is van itt. Szembe velünk az ebédlő-konyha, mellette jobbról egy gáztartály, erre is el kell helyeznünk egy bombát, balról a lakóbarakk. Mindezekkel szemben, a kerítés innenső oldalán egy nagy épület, a WC-öltöző-zuhanyzó, mellette egy kicsi, a raktár. A konyhában megtaláljuk a fent említett cukrot. Vigyük vissza az irattár épületébe.

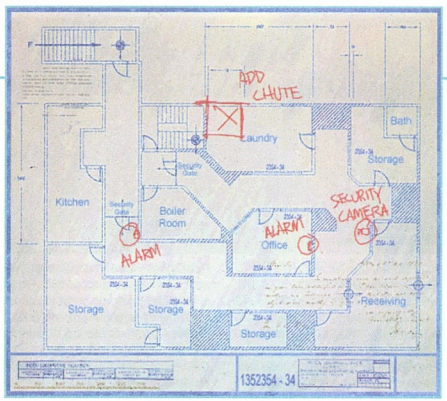
The old records building.
Menjünk le a lépcsőn koppanóig, az alagsorba. A generátor ennek legvégében van, nyugatra, amikor megjelenik a „pour sugar" felirat, akciózzunk. Irány vissza a belső udvar.

Inner yard.
Indulás balra, a nagykapuig. Mellette slisszoljunk be balra, itt találjuk Crazy Ivan kerítését, aminek kapuja most kinyitható, ez vezet át a főépület udvarára. Most forduljunk balra, a fakerítés nyílásán át, és be a kis épületbe, ahol egy tudóst találunk. Ha elfeküdt, kutassuk át a szobát, találunk egy feljegyzést, mely egy szigorúan titkos dokumentumról szól, mely a régi irattár szélfében van, itt a kód is. Nyomás vissza!

The old records building.
Menjünk fel a legfelső emeletre, majd be rögtön jobbra, és át a szobán. Egy katona őrzi a széfet, amelyben megtaláljuk a hihetetlen kincset . Megérte a rohangálás... Ezzel bevégeztük ezt az épületet, irány a fő küldetésünk!

Inner yard.
Irány balra, az első épület, az öltöző. Az egyik szekrényben találunk egy érdekes irományt, valami lázadás tervéről. Mellékküldetés: találd meg a többi papírt is, és ezzel három beszervezhető ember nevét. Még két levél van tehát, az első a barakkban, a második a kis raktárban, itt találjuk meg a robbanóanyagot is, melyet feltapaszthatunk a konyha melletti gáztartály hátsó falára. Ha mindent elrendeztünk, mehetünk tovább, át a már egyszer használt kiskapun a főépülethez, melyet meg kell kerülnünk balról, a lejárat hátul van.

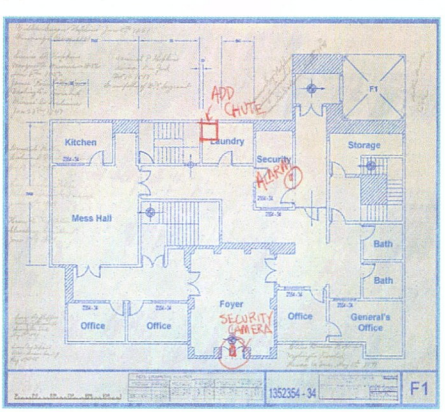
The basement.
Szép halkan lopózzunk előre. Egy őr bóbiskol a rácson túl, de mielőtt odamennénk, jobbra kutassuk át a konyhát, az asztal alatt pár kamerahekker lövedéket találunk. Osonjunk a rácshoz, valahogy csendesítsük el az őrt, dekódolás, vállra pajtás, és irány a konyha leghátsó szeglete. Itt nyugodtan kikutathatjuk a hullát, találunk a zsebében egy mindent nyitó biztonsági kártyát, az őrhelye melletti asztalon pedig az alagsor tervrajzát – hmm, ez úgy tűnik, nekünk szól... Ha nincs itt térkép, menjünk be a legközelebbi raktárba, ott lesz a polcon, itt valahol találunk egy komputerbe való vákuumcsövet is, ne hagyjuk itt! Szép óvatosan, a térkép segítségével pucoljuk meg a szintet, itt is folyamatos a katonautánpótlás, a kamerát iktassuk ki, és kutassunk át mindent. Meg kell találnunk Santa levelét, melyben Zsukov tábornok likvidálására szólít fel, ez opcionális feladat. Ha mindent átnéztünk, keletre, a második biztonsági kapun átlépve megtaláljuk a következő szintre vezető lépcsőt.



Main records building.
Valahol az ajtóhoz közel meg fogjuk találni a térképet. Én jobbra, az ebédlő és a konyha átfésülése után, az étkezde másik ajtaját használva eljutottam egy kis irodába, itt hevert az asztalon. Ezután óvatlanul is fültanúja lettem egy beszélgetésnek, melyben két katona azt vitatta, hogy meg lehetne tudni az Omega terv mibenlétét, ha lenne egy tartalék cső az M-9 mainframe-be. Hehe, itt van a zsebemben! Innen az irodákból bejutottam a nagy előtérbe, ahol kiiktattam a biztonsági kamerát, csak picit később – de legalább a katonái élén rám tört Zsukov tábornok, így teljesítettem a mellékküldetést.
A térképen F1-gyel jelölt helyre kell eljutnunk, a biztonsági szobán (Security) át, annak hátsó ajtaján kilépve balra, északra. Ez a komputerterem, a középen álló gép oldalán megjelenik a „replace vacuumm tube" felirat, akció, cső a helyén, ám valami kódot is kér a gép. Nosza, irány a második emelet. Ide két helyen is feljuthatunk, én az északkeleti lépcsőt választottam az italautomata mellett.

A lépcsőn felérve óvatosan, lesz balra egy kamera, iktassuk ki. A szint elég üres, úgyhogy nyugodtan kutassuk át. Találunk egy feljegyzést, mely szerint a ruszkiknak sikerült egy Anatolij nevű kémet bejuttatni a Pentagonba, és az küldött pár izgalmas jelentést. Ha ezeket megtaláljuk, jutalom jár érte. Lehet kutakodni!
Egy páncélmellény után befordulva jobbra egy ajtó fölött találunk egy újabb kamerát, hekkeljük meg, az irodában ott lesz az M-9 kódja, ha igaz. Ha nem maradt szekrény és fiók kutatatlan, és megvan a kód, menjünk vissza a géphez, és „üssük be" a jelszót („enter password"), és máris utazunk.

Ha kicsodálkoztuk magunkat, szemben meglátjuk a konzolt, de a mocsok a fájl azonosítási számát kéri, lehet próbálkozni is, de fölösleges. Valamelyik raktárban megtaláljuk a kódot: a 689-es szalag tartalmazza az Omega Project leírását. Kutassunk át mindent ala-



posan, mert később nem sok idő lesz rá! Ha minden baba, vissza a géphez, akció, 1-es gomb. Vegyük fel a jelentést, melyből kiderül, hogy a project a H.A.R.M. terve, a ruszkik csak „lízingelik". Ezután már nincs mit titkolózni – a katonák mellett a bűnszövetkezet tetőtől talpig lila kotonba öltözött kövér killerjei is nekünk esnek. Verekedjük le magunkat a másodikra, és ugorjunk fejest a mosoda (Laundry) szennyeslebdobójába…

CHAPTER 5. NIGHT FLIGTH

The basement.

Az alagsorban az egyik lilaruhás zsebében találunk egy Siberia Card-ot. Menjünk ki, ahol bejöttünk, át a rácson, ki a főépület oldalához.

Inner yard.

Célunk eljutni a gáztartályhoz, amelyen a bomba ketyeg. Óvatosan haladjunk előre, sok rosszarc van, a főépület bejárata felett, és a kis udvarban, a torony mellett is van kamera, iktassuk ki őket. Ha megközelítjük az ebédlőt, egy kis számláló jelenik meg, ne menjünk közelebb, nyolc másodperc múlva felrobban a tartály, húzzuk ki valahol az időt. A durranás után másszunk ki a tartály maradványai mellett, a kerítésen ejtett lyukon.

Outer yard.

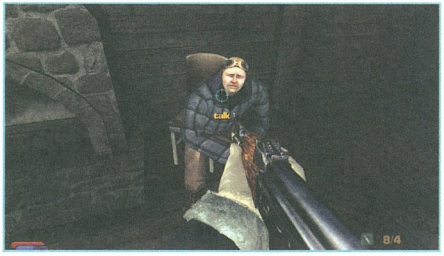
Most a másik bombához kell eljutni, a gépkocsi depóhoz. Amint a tartályokhoz érünk, jön a nyolc másodperces visszaszámlálás, majd a robbanás. A detonáció helyénél, a kerítés mellett találunk lőszert, bombát, motoros szánt. Pattanjunk rá, és tűz a főbejáratig. Itt is várjuk meg a robbanást, aztán padlógáz, ki a kapun, lágy balkanyar, egy jókora buckán át tudunk ugratni a kerítésen, a levegőben kormányozzunk jobbra, nehogy fennakadjunk a fenyőfán!

Exfiltration

A következő célobjektum a kis órház. Közben lesz pár rosszarc, én nem foglalkoztam velük, padlógázon át lehet rajtuk jutni, le lehet menni a kis híd alá például. A teherautók után, ahol lekanyarodtunk az adótoronyig, lesz pár kidőlt fa, jobbra, a hegy oldalán el lehet menni mellettük, lendülettel. A házikónál viszont harcolni kell, majd átsétálva rácsücsülni a szánkóra.

Surprise, surprise

Következő állomásunk a dácsa. Sajnos a H.A.R.M. ügynökei megelőztek minket, és épp a repcsit próbálják felrobbantani. Tűzzünk előre. Hamarosan megjelenik a számláló, hiszen itt a nagy híd. A robbanás után padlógázzal ugrassunk át a romokon, majd hajrá. Befutunk a telephelyre, ahol a naftát loptuk, aki akarja, itt megállhat vadászni, aki nem, az hajtson át izomból. A kunyhónknál azonban fék, tisztítsuk meg a terepet, majd újra szánkó, és irány kelet, a tó jege, ahol a repülónk áll. Két lilabugyist kell lefektetni hamar, mert elindul a visszaszámlálás, egy percünk van, hogy hatástalanítsuk a pokolgépet, amely a gép oldalán van. Jó, ha eddigre legalább kettes szinten áll a „Gadget" tulajdonságunk, hiszen ekkor gyorsabban tudjuk megszerelni a bombát.
Ha elmúlt a vész, irány vissza a kunyhó. A főbejárattól jobbra, egy kis szekrényben találjuk az átfagyott pilótát, irány a konyha, a kályharól vegyük le a kávét, majd töltsünk ki egy adagot a szobai íróasztalon álló csészébe („pour coffee"). Repülünk!



Még mindig nem tudjuk, mi is az az Omega Project, ezért Cate elindul Ohioba, hogy újra átkutassa a rosszemlékű Goodman, alias Melvin Blitzny házát…

CHAPTER 6. DIARY OF A DOUBLE AGENT

The house where Melvin used to live.

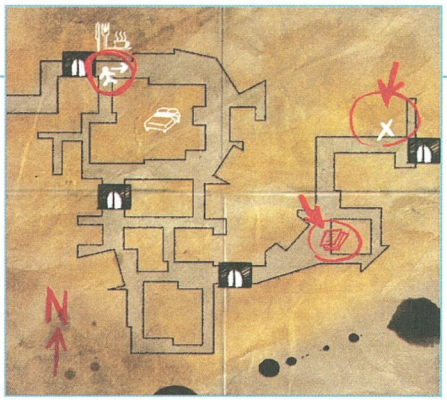
Az alagsorban délre találunk egy plakátot, ez mögött egy kapcsolót, de ennek elem kell. Kutassuk át az egész pincét, két mellékfeladatot is kapunk: egyrészt lezárt borítékban találunk egy magnószalagot, ennek a társait kell megtalálni, másrészt rálelünk Smith és Goodman levelezésének egy példányára, a többit is össze kell kaparni. Mindent nézzünk át itt, majd odafent, a földszinten és az emeleten is. Összesen 6 kazettát, és ugyanennyi levelet kell megtalálnunk a házban (utóbbiakból még egy lesz, később).
A földszinten, a nagyszobában, ahol a zeneszekrény is áll, az asztalon találunk egy magnót, ahol a kazettákról meghallgathatjuk Goodman fárasztó hangos naplóját. Az emelet legvégében, északra, egy hálószoba éjjeliszekrényének fiókjában találtam meg az elemeket, ha már mindent begyűjtöttünk (de csak akkor!), irány az alagsor és a kapcsoló, megnyomva mögöttünk kitárul a fal, íme egy szuperkém szentélye. Idebent megtaláljuk az utolsó, hetedik, el nem küldött levelet, egy géppisztolyt, és némi anyagot arról, hogy Goodman kettős ügynök volt. Egy másik H.A.R.M. feljegyzés Calcuttáról mesél, megvan tehát az újabb célállomás.
Amint ezt megszerezzük, Isako lányai ránk találnak. Verekedjük fel magunkat az emeletre, jobbra az első ajtó a fürdőszobába vezet, ennek hátsó részében, az ablakon kimászhatunk a házból.

Storm rolling in.

Most aztán kapaszkodni! Seregnyi nindzsa rohan utánunk, lesz dolgunk. Jobbra, délkeletre találunk egy kis szerszámoskamrát, benne páncél, lőszer, és shotgun. Tűzzünk ki az udvarból, és balra, északnyugatra végig az utcán. Akinek sok ideje van, az gyűjthet némi XP-t az ajtók alatt lévő levelek elolvasásával, a többiek rohanjanak, ahogy tudnak. Eljutunk egy kék autóig, egy kidőlt villanyoszlop állja utunkat. Borítsunk le balra, majd újra bal, a nyitott kerítéskapun bejutva irány az udvar vége, egy kis kabin ablakán bemászhatunk (ugrás, guggolás, előre), itt némi páncélzat és muníció, majd tovább keletre, amerre tudunk. Jobbra majd lesz még egy kamra, páncéllal, aztán eljutunk a barna ház mögé, a kerti grill mellett elsősegélyláda, vele szemben pedig egy lyuk a kerítésen, itt a pálya vége.

Tornado trouble.

Isako hajthatatlan, pedig olyan szép… Sok mondandóm nincs, tessék rohangálni, harcolni, sok-



sok lőszer, némi páncél és elsősegély vár ránk, meg pár levél. Vigyázzunk az alumínium lakókocsira, nehogy ránk dőljön! Ha már elég lányt leterítettünk, előbb-utóbb feltűnik a főnindzsa, és a képernyő tetején az életcsíkja. Adjunk neki, ha alaposan megsebezzük, berohan egy sárga házba, nyomás utána!

Carried away.

Finom kis pálya, annyi a feladatunk, hogy legyőzzük Isakot kardpárbajban. Nekem eddigre sikerült negyedik fokozatra húzni a „Weapons" tulajdonságot, ez nagyobb sebzést biztosít. Két teljes páncélzat van itt, ezt osszuk be! Ha elfogyott a gyönyörű japán lány életereje, lehet mozizni.

Cate régi ismerősünk, Armstrong segítségét kéri, aki egy Kamal nevű indiai összekötőt kerít elő. Közben a H.A.R.M. főhadiszállásán Volkovnál új bérgyilkos jelentkezik, egy francia akcentusú festett arcú, rejtélyes figura…

CHAPTER 7. DOUBLE CROSS

The password.

Egy rózsaszín szegfűs alakot kell keresnünk, de előírás, hogy sem civileket, sem rendőröket nem érhet bántódás. Ha egy zsaru meglát, rohanjunk el előle, dobáljunk banánt magunk mögé, bújjunk el, míg megnyugszanak a kedélyek! A kis sikátor végén forduljunk balra (ÉK), találunk egy szép hölgyet a kávéház előtt, aki elmondja, hogy nemrég járt erre egy ilyen fickó. Ezután figyelni, lesz egy rendőr, ha elfordul délnek, osonjunk be a háta mögött a hotelbe. Föntt találunk egy meghekkelhető ajtót, odabent némi banán és kézikönyv, jegyezzük meg ezt a helyet. Ezután vissza, ha a rendőr elmegy balra, északra, irány srégen az út túloldalán a kis beugró. Lessük ki a zsarukat, ha szétválnak, ki balra, és rögtön be újra balra (délnyugat), majd jobbra, itt egy rács, hekkeljük ezt is meg.
A kis sikátorral majdnem szemben, kicsit jobbra ott egy szegfűárus, faggassuk ki, lerak a pultra egy levelet, melyben Kamal közli, hogy az Evil Alliance nevű banda zsarolja, és nem mer mutatkozni. Meg kell tehát találnunk a bizonyítékokat.
Menjünk végig az utcán déli irányba, míg elérünk egy újabb rácsot. Ha a túloldalán a rendőr elfordul, nyissuk ki, és belépve a sarok mögött balra találunk egy lépcsőt. Fegyver a kézbe, nyissuk ki az ajtót, és lőjük le a kardos figurát. Kutassuk át a helységet, a belső szobában megtaláljuk a bizonyítékokat, egy fotót és egy levelet. Nézzünk körül, szedjünk össze mindent.
Most vissza kell jutnunk a kis kávéházig, ahonnan indultunk. Kamal itt vár, beszéljünk vele (csak ha nincs rendőr a közelben!), kapunk tőle 50 rúpiát és egy skiccet a környékről. Az északkeleti kapuhoz kell eljutnunk, itt egy Gandhi-féle bolond öreg, Hanji, aki a pénzért cserébe átenged a kapun. Ezzel majdnem szemben, balra átlósan találunk egy újságautomatát, benne egy táska. Egy Malpani nevű fickó tudja a főhadiszállás napi jelszavát, vagy ki kell őt nyírni, vagy kihallgatni a telefonbeszélgetését. Irány vissza a hotel, a telefonra tegyük fel a lehallgatót („plant bug"), aztán bújjunk el a belső szobában, balra, a függöny mögött. Ha véget ér a telefonbeszélgetés, hallgassuk vissza (akció a készüléken), majd el keletre, koppanóig, ahogy a térkép jelzi, akció az ajtón.

Planting a bug.

Ez egy kemény feladat. El kell helyeznünk egy lehallgatót a H.A.R.M. indiai vezére, Banerjee telefonján. Mivel itt látogatók vagyunk, nyugodtan sétáljunk körbe, és gyűjtögessünk. Ha mindent átnéztünk, irány a fürdőszoba, az ablakán kimászhatunk a kertbe.
Most óvatosnak kell lennünk, hiszen ha elkapnak, visszatoloncolnak a hallba, és kezdhetjük az egészet elölről… Nagyon idegesítő! Egy őr cirkumveniál odakint, valahogy ki kell figuráznunk. Én izomból kiugrottam, végigrohantam balra a fal mellett, majd előre, és balra, be az ajtón, az őrrel a sarkamban. Odabent balra, és jobbra fel a lépcsőn, majd jobbra, a hátsó kétszárnyú ajtó mögött van az iroda, ugrás be valamelyik paraván mögé. Ha megnyugodtak a kedélyek, helyezzük fel a telefonra a katicát, és gyorsan takarásba. Ha lezajlott a beszélgetés, játsszuk vissza azt, és lehet mozizni.

Banerjee megígéri: felveszi Cateet a szervezet soraiba, ha az Evil Alliance orra alá borsot tör.

Wanted.

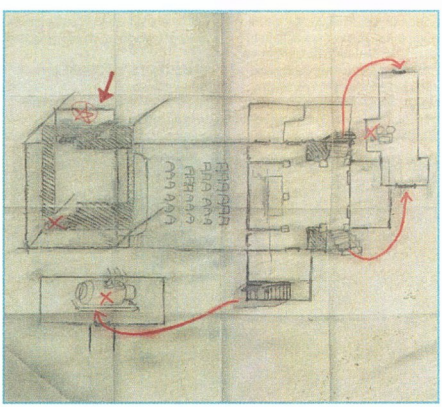
Első feladatunk igen jópofa, tele a város a körözésünkkel, körbe kell rohanni, és begyűjteni nyolc plakátot. Sok tanácsom itt sincs, elhelyezésük véletlenszerű, sok szerencsét!
Ha mind megvan, Hanji közli, hogy Kamal vár ránk, én északkeletre, a fotóstúdió előtt bukkantam rá. A jóember elmondja, hogy a régi mozi közelében lévő telefonfülkében helyezte el a küldetéshez szükséges dolgokat. Az épület délnyugatra van, a fülke vele szemben (ÉK). Feladatunk, hogy felrobbantsuk a mozit, ami a banda főhadiszállása. Megkapjuk Kamal rajzát az ideális robbantási helyekről és egy lángvágót.
A bejáratot a mozi mellett, délre találjuk, csak előbb valahogy el kell csalnunk az őrt. (Én futottam vele egy banános kört ☺). Aztán hajlakk, és előre.

Evil Alliance.

Egy kis oldalajtón belépünk a színpad hátsó részébe. Várjuk meg a beszélgetést, majd vadásszuk le az őrt. (Ha balra felmászunk a létrán a zsinórpadlásra, jobbra a ke-

zelőkarokkal ráejthetünk a fejére egy homokzsákot!)
Kerüljük meg a vásznat, a nézőtéren keresztül a jobboldali ajtón menjünk ki, majd jobbra le a pincébe. Balra, északra a falon egy lyuk, jobbra az első ajtón, majd a következőn át eljutunk egy irodába, ahol rálelünk négy robbanószerkezetre egy kísérőlevéllel, mely azt kéri, hogy az anyagot a titkos filmbarlangba vigyék. Hmm. Mellékküldetés: találd meg, és robbantsd fel ezt a helyiséget is! Járjuk körbe az alsó szintet, pucoljuk meg, és keressünk erősen egy kékszínű borítékot. Ez bárhol lehet, valamelyik asztalon, én kétszer próbáltam, egyszer a büfében, egyszer az egyik öltözőben, a tükör előtt volt. Ez tartalmazza az igazgató széfjének kódját. Helyezzük el a három pokolgépet: a pincébe, ahol átjöttünk, a zsinórpadlás hátsó részén, és legfelül, a vetítőgépek közé. Innen egyenesen átjutunk az igazgatói irodába, a lovat ábrázoló képet elmozdítva ott a széf, ha tudjuk a kódot, kinyithatjuk, és megszerezhetjük Madhu vezér utasítását. Már csak a titkos terem van hátra: menjünk a földszinti nézőtérre. Ha háttal állunk a vászonnak, a legelső sorban balra van két szék, az egyik ülése felhajtva. Akciózzunk rajta, és kinyílik baloldalt a lejárat. Odalent gyűjtsünk össze mindent, és helyezzük el a bombát a megjelölt helyre. Ennyi, menjünk ki, amerről jöttünk.

THE VAULT.
A beszélgetés után Kamal vár ránk a folyosón, és javasolja, hogy mosuk meg a kezünket meleg vízzel. Hmm. Menjünk ki az épületből, szemben egy csomagot találunk Santa kérésével: helyezzünk el három lehallgatót. Séta vissza, két telefont az emeleten fogunk megtalálni, ha már itt vagyunk, kutassunk át mindent. Ezután irány a másik épület, és a jól ismert mosdó, melynek ablakán nemrég kimásztunk. Idebent találunk egy levelet, és Kamal ajándékát, csupa hasznos holmi. Menjünk fel az emeletre, valamelyik szobában lesz a harmadik bogarasítandó készülék. (Változó, melyikben van!) Ha ezzel végeztünk, menjünk a rácshoz, és púderezzük meg a kódzárat.
A lépcsőfordulóban némi muníciót találunk. Odalent óvatosan közlekedjünk. Rögtön a kanyar után van egy kamera, hekkeljük meg, majd váltsunk át altatólövedékre (tranquilizer), kábítsuk el a két őrt, vegyük el a fegyvereiket, és lőjük le őket. A lépcső tetején jobbra menjünk, kutassunk át mindent, aztán irány a túloldal.
Itt egy érdekes biztonsági rendszert találunk, a padló lenyomására lezuhanó tüsköket. Kamal a levelében utalt erre, fönt az oszlopokon piros és zöld fényeket látunk, arra kell mennünk, amerre utóbbiak világítanak. Aki azonban nem akar ezzel szórakozni, válassza az izommódszert: lépjünk be, majd vissza, amikor a tüskék elindulnak felfelé, lendületből rohanjunk át a termen! Hehe ☺.
A következő szobában némi pihentagyúság, a liftezés után irány a kódzár.
Valóságos fegyverraktárra bukkanunk, előbb szedjünk fel mindent, azután jöhet a dokumentum! A nyomok az Antarktiszra vezetnek, miközben megszólalnak a szirénák. Fegyver a kézbe, lesz dolga! Verekedjük fel magunkat a felső szintre. Kamal sürget, hogy tűnjünk el. A kijárat az udvar keleti sarkában van, egy kis faajtó, Santa madara is itt károg. Irány a sikátor és a pálya vége.



CHAPTER 8. THE ART OF MURDER

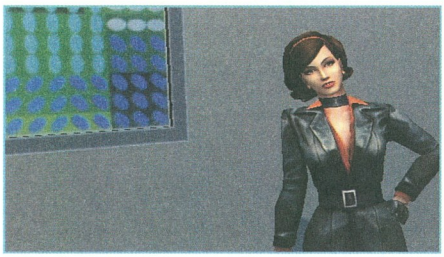
CROSSFIRE.
Sok tanácsom nincs, a pálya lineáris, menjünk, amerre lehet, és lőjünk. Szerezzünk be egy távcsöves puskát, és gyakoroljuk a „Last Weapon" gomb használatát! (Lásd a bevezetőt.) Jó vadászatot!

INVISIBLE WALLS.
A Mímes Király csapdájába estünk. A kis közjáték után egy percünk van, hogy kihajlakkozzuk a fejünk felett lévő csavart, nem lehet probléma. Armstrong magánszáma után jöhet a vadászat a mímesekre, és a szokásos alapos kutatás. Egy dupla pallón átjuthatunk a másik épületbe, lövöldözés, gyűjtögetés. Eljutunk egy folyosóra, ahol két létra van. Előbb menjünk le, kijutunk az épületből, balra a ház mögött hasznos holmik, jobbra zsákutca. Menjünk vissza, fel a létrán, és a másikon is a felső szintre. Ha mindent elpucoltunk, találunk egy szobát, a közepén a padlón lyuk, essünk le, fel az ágyra. Innen levadászhatjuk az udvaron lévő figurákat. (Érdemes előtte a távcsővel figyelni az előadást a színpadon, szenzációs!) Ezután pottyanjunk le a vászontetőre, majd ki az udvarra. Mielőtt kiengednénk skót barátunkat, helyezzünk a kezünk ügyébe egy gyors és pontos fegyvert, és váltásnak a távcsöves puskát, mentsünk, aztán hajrá.
Armstrong nekiesik a főkapunak, annyi a dolgunk, hogy fedezzük. Sűrű, finom akció, ínyenceknek! Nem kell hátranézni, ha szabad az út, megjelenik a kapu-ikon a képernyőn, rohanjunk ki.

THE GETAWAY.
Minden idők legnagyobb ötlete következik! Nincs mit mondanom, pucoljátok a terepet elöl-hátul, és lőjétek a kis királyt! A lőszer végtelen, a móka hatalmas!

CHAPTER 9. ICE STATION EVIL

ANTARCTICA.
Rögtön előttünk egy kis helyiség, ahol egy tudós utolsó szavaival arra kér, állítsunk meg *valakit*. Nézzünk körül, majd a folyosón forduljunk északnyugatra, és másszunk fel az összehordott cucco-



kon a mennyezet fölé. Irány kelet, pottyanjunk le a lyukon. Kutassuk át szintet. Északra eljutunk egy rácshoz, de nincs áram. Másszunk át a közelében lévő szekrényeken, amint átjutunk, találunk egy villáskulcsot. Kutakodva találnunk kell egy feljegyzést, mely egy Anders nevű hadnagy kísérleti eredményeiről szól. Mellékküldetés: találj még a fickóról adatot. Jobbra a szobában a generátor kapcsolódobozából hiányzik a biztosíték, ami a szemben lévő szobában van, de a gőztől nem férünk hozzá. Menjünk tovább északra, a kanyar után balra ott a gőzelosztó, akciózzunk rajta („shut off"). Most már beindíthatjuk a generátort, és kutathatunk, meg kell találnunk az Anders-akta újabb lapját. Ezután az ebédlőből a barikádon átmászva kijuthatunk a szabadba.

Irány a szemben lévő lyuk a falon, jobbra dekódolás, vissza a hóba, majd be a most kinyitott főbejáraton. Én itt találtam meg a csinos Abigail Anders fotóját, ennyi kell az örömhöz.

Menjünk tovább. A két lépcső után jobbra polc, rajta kulcscsomó, ha felvesszük, kitör a gőz, nincs visszaút. Menjünk be a szemben lévő irodába, kutassunk, majd a kulccsal kinyithatjuk az ez mögött lévő kis helyiséget, ahol minden kiderül: a H.A.R.M. übersoldatot ;), azaz szuperkatonát „gyárt", és épp élesben próbálja ki őket Indiában, büntetésül, hogy behatoltunk a főhadiszállásra.

Megtaláljuk a katona tervét is, jól tessék megfigyelni, a kiemelt rajz mutatja az egyetlen sebezhető pontját!

Rögtön találkozunk is egy példánynyal, ez a szerencsétlen Anders, aki a lányát szólongatja őrülten. Ha elcammog, rohanjunk be az általa „készített" lyukon, és egy gyors kutatás után rohanjunk fel a leszakadt csövön, majd végig, pottyanjunk le, és fel balra, északkeletre a falépcsőn. Itt jobbra, a kis szobában megtaláljuk az udvar közepén lévő épület kilincsét, rohanjunk oda, vegyük fel a robbanószert, majd vissza ide, helyezzük el a padlón lévő jelre, és be a kis szobába.

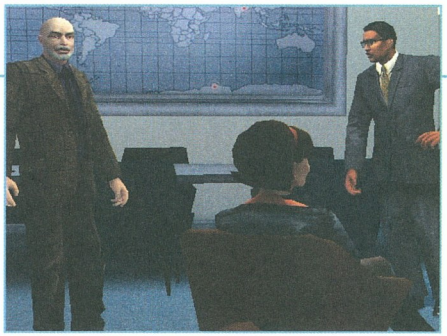
A robbanás után essünk le. Rohanjunk egyenesen, majd jobbra, délnek, egy szoba asztalán találunk egy tekercs drótot. Vegyük fel és irány előre, északnak, koppanóig, itt egy rács, a mellette lévő kódzár vezetékét foltozzuk meg, majd jöhet a púderezés.

Vissza kell jutnunk a bejáratig, délre, és a barikád melletti jelre elhelyezni egy újabb bombát, majd fedezékbe és rohanás előre, lehet mozinzi, Armstrongért búcsúkönnyet ejteni.

CHAPTER 10. THE CURSE OF KALI

Proving ground.

Nyomás előre, jelre a bombát, fedezékbe, be a lyukon. Jobbra fordulva kijutunk az utcára, ahol egy szuperkatona épp egy civilt kóstolgat. Emlékszünk még a rajzra?



A figura hátipakkjának bal oldali alsó részét kell meglyuggatni. Picit megpihen, de kis idő múlva önjavít, és jaj nekünk. Ezt az időt kell kihasználni, és kinyitni hátul a kaput. Tolvajkulcsozásra nincs idő, lőjük szét a lakatot, és pucolás a hálás civil után, nyugatra! Hamarosan szembemenekül velünk Őrült Harij barátunk, aki bennreked a tűz fogságában. Mellékfeladat: oltsd el a tüzet, vagy Harij nagyon mérges lesz! Menjünk előre, látunk három katonát, akik földhöz vágnak egy vödröt, és vitatkozni kezdenek. Izomból lőjük halomra őket, kapjuk fel a csöbröt, majd boritsunk le balra, keletnek. Eljutunk ahhoz a lépcsőhöz, ami a pinceszobába vezet, mellette találunk egy csapot. Használjuk, ekkor megtelik a vödör vízzel. Tépjünk vissza Harijhoz (mehetünk előre, ez egy körpálya!), és locsoljuk meg a tüzet („dump water"). Ezt még egyszer el kell játszani, hogy a fickó kiszaladuljon.

Ezután újabb vödörtöltés, most északnak kell rohannunk, a három ex-katonán át egyenesen, majd jobbra. Itt is van oltani- és mentenivaló, kétfordulós. Ha továbbmegyünk északnak, találunk egy felborult valamit, az is ég, ezt is el kell oltanunk, a változatosság kedvéért, ismét két menetben. (Kis szerencsével a szuperkatona kidönti a nagykaput, így lerövidül az út.) Ha ezután átmászunk ezen, letudtuk a szuperkatonákat, már csak pár kövér cimbi van hátra. Miután elfeküdtek, az autó mögött, balra a falon újabb csap, töltsük meg a vödröt, és újabb duplajátékkal oltsuk el a közeli tüzet. Lehet mozizni.

CHAPTER 11. THE INTERLOPERS

Unity Headquarters.

Dr. Schenker talán tud segíteni a szuperkatonák elleni harcban – ha megtaláljuk a szemüvegét... Szép nyugodtan fésüljük át az épületet, pár XP-ért. A szemüveg a kávézóban van, a földszinten (fönt a galérián elbeszélgethetünk a jenkikkel), de figyelem: előbb szedjünk össze minden cuccot az asztalokról (banán, sokkoló, pisztoly, csomag), és csak ezután az okulárt! Amint ugyanis ezt megtesszük, riadó tör ki, a pantomimes különítmény betör az épületbe!

Rohanjunk fel a galériára, innen jól levadászhatjuk a festett képűeket. Ezután lineáris a pálya, kávézó, előre, jobbra, dekód, lövöldözés, jobbra fel a lépcsőn, dekód, előre, északnyugatnak belefutunk az első bombába, hatástalanítsuk, még három van.

Fel a lépcsőn, balra Schenker irodája, ajtó mellett levél: elbújt a doki. Irány dél, a „security office", itt egy újabb bomba, ha vége, állítsuk vissza az áramot jobbra a pultnál.

Ezután vissza le a lépcsőn keletnek, a vécéajtón a harmadik pokolgép, a negyedik északra van. Már csak egy feladat van hátra, a doki megtalálása, ő itt van a szomszéd helyiségben, balra, nyugatra.

CHAPTER12. UNDERSEA

Submarine bay.

Hajrá előre. Az utolsó konténerben ajándék, mellette őr. A távcsöves íjjal kényelmesen megpu-

colhatjuk a terepet. A rács után, a ládák mögött menjünk jobbra, az északra, egy rácsos kusztliban az asztalon találunk egy kulcsot, és körben mindenféle hasznos dolgot. Menjünk vissza, és fel a lépcsőn. A kulccsal elindíthatjuk a kis teherliftet (a belső konzolon tudjuk használni, nem a külsőn!). Amint átértünk, menjünk le a csomagért, majd vissza, és balra be a vezérlőbe. A széken egy levél, mely a H.A.R.M. új mottójára kiírt pályázat eredményét közli, opcióként megkereshetjük a másik két papírt is. Kilépve a teremből le a lépcsőn, ott lesz az első papír. Ezután módszeresen járjuk körbe a szintet, nyugatra, az ebédlőtől balra egy raktárban találhatunk egy hangtompítós géppisztolyt, ezzel könnyebb lesz a dolgunk. Középen találunk egy kör alakú helyiséget, vigyázzunk, szembe vele kamera, hekkeljük meg, a CT-180-on is van távcső, így könnyű a dolgunk. Bent a teremben találjuk meg a harmadik papírt (ha igaz...), a díjnyertes szlogennel. Ezután nincs más hátra, mint irány észak, ki a kis folyosóra, itt a pálya vége.

Command deck.

Előttünk egy lépcső, de vigyázat, szemben kamera, nekem ezen a szinten nem sikerült leállítanom őket. Menjünk jobbra, keletre, a leghátsó raktárban találunk a CT-180-ba elektromos lövedéket. Ez nagyon hasznos, ugyanis sok biztonsági robot járőrözik erre, egy lövés a fejükbe, és nincs velük több gond. Szép nyugodtan kutassuk át és tisztítsuk meg ezt a szintet, majd menjünk eggyel feljebb, javaslom a nyugati szárny végében a létrát. Ezzel egy intercomhoz érünk, mely a szuperkomputer-babusgató osztállyal van összeköttetésben, de most még sok hasznát nem vesszük. Induljunk nyugatnak, menjünk be a gépterembe („supercomputer room"), és akció a konzolon. Azt mondja a szemét, hogy kell neki egy Felhasználói Kézikönyv, melyet egy megfelelő kérelem benyújtásával szerezhetünk meg. Menjünk tovább nyugatnak, bejutunk a hosszú vezérlőterembe, itt az egyik asztalon megtaláljuk a szükséges 207-B jelű igénylőlapot. Séta vissza az intercomhoz, és akció. Kézikönyv nincs, mert egy figura elvitte, de megkapjuk a jóember ajtaját nyitó kártyát.
Másszunk le a létrán, jobbra ott lesz a kódzáras ajtó, bent az asztalon megtaláljuk az 1.0-ás kézikönyvet. Létra, adjuk vissza a kártyát a telefonnak, különben riadót fúj. Menjünk a szupergép konzoljához, és akció. A dög kiröhög, neki a 2.0-ás verzió kell. Irány az intercom, ahol egy levél vár ránk, egy Spencer nevű fickó (a brájzli kezelője) közli, hogy pottyantani ment. Vissza a létrán, a nyugati szárnyban megtaláljuk a vécét, Spencer testét átkutatva pedig a „Supercomputer Service Department" kódkártyáját. Irány fel, a teremben, az egyik fiókban ott a kézikönyv. Most már mehetünk a szupermasinához, „aki" végre kiköpi a szükséges adatot: Armstrong komából épp szuperkatonát készülnek faragni. Mehetünk az alsó szintre, és egyenesen, nyugatnak, a kamera alatt romboljunk be az ajtón.

Crew deck.

Ha balra indulunk, a második szobából egy létrán lejutunk a robotok laborjába, ahol az asztalról felvehetünk egy magnót, ez még jól fog jönni. Menjünk vissza, és kutassuk át az egész szintet. Az egyik raktárban találunk két kockává préselt katonát, akik megtámadnak. Jaj! Ha mindent átnéztünk, irány a szint délnyugati csücske, egy létrán lemászhatunk egy szinttel lejjebb.

keressünk fedezéket a konzolok mögött, és figyeljük a törpe királyt, merre fut, ha kibukkant, adj neki. Ha már legalább 4-es szinten van a „Weapons", és 3-as, 4-es fokozaton a „Marksmanship", könnyebb dolgunk lesz. Jó mulatást, a király halála igazán drámai!

The Devil and the deep blue see.

Nagy rohanás következik. Várjuk meg, amíg Armstrong leengedi a vizet az északi folyosóról, addig ápoljuk magunkat, és tegyünk vásra egy lőfegyvert és a CT-180-at elektromos töltettel. Ha nyitható az ajtó, irány előre. Jobbra a szobában az asztalon egy kódkártya, vegyük fel, majd fel a lét-

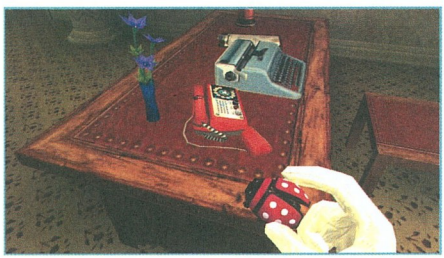
Laboratories.

Szemben egy hangkódos ajtó, milyen bölcs dolog volt felvenni a magnót! Megint csak a szint alapos átkutatása a feladat, egy gyönyörű csigalépcsőn fel, aztán máris ott vagyunk egy számzáras ajtónál. Akció a kezelőpanelen, ennyi.

CHAPTER 13. TERROR IN THE DEEP

Armstrong in peril.

Eszement küldetés következik. Le kell vadásznunk a Mímes Királyt, miközben ezernyi pantomimes fickó vadászik ránk. A kis szemét a padló alatt rohangászik, és néha felbukkan egy színes aknaajtón, ekkor kell osztanunk. Mindenre van vagy két percünk... A rosszfiúk hullámokban támadnak, rán. Ha elintéztük a robotot, eljutunk egy intercomig, melyből Armstrong szól: kéri, hogy kapcsoljuk ki a védelmi rendszert. Balra ott is az ajtó, melyet a kártya nyit, bent tenyereljünk rá a konzolra. Ezután a folyosó túloldalán lévő ajtón kijuthatunk a folyosóra, robot, végig délre, le a létrán.
Bújjunk át a leszakadt mennyezetpanel alatt, majd balra be az ajtón, és át szegény Mickey-n. Ki a folyosóra, balra, egyenesen (NY). Most nagy levegő, világító kulcstartó a kézbe, és fejest a vízbe. Az irodát kutassuk át némi XP-ért, majd vissza levegőért, aztán előre, balra át két ajtón. Középtájon, jobbra egy nagy cső lóg ki, a szelepét kinyitva oxigén tör elő, láthatjuk a buborékokon, hogy felfelé men-



nek, ezeket követve kibukkanhatunk egy vízmentes részre, friss levegőért. Az ajtó előtt lógó két palackot tartó lánc lakatját kell leláng-vágózni, aztán előre, balra be és fel. Ki a folyosóra, keletre, a lépcsőhöz, fel, ajtó, előre.

FIRE IN THE HOLE.
Ajtó kinyit, előre, majd be balra az ajtón, és át a termen északnyugatnak. Tartsuk ezt az irányt, a kanyarban robot, aztán a végén balra be a következő folyosóra. Balra bemegyünk az első ajtón, egyenesen a fal mellett előre, és ki a másikon. Ne lépjünk ki, az ajtónyílásból át tudjuk váltani a kart („shut off"). Ezután vissza, amerről jöttünk, az elágazónál forduljunk balra, és másszunk le a létrán.
A padló alatt irány előre, keletnek, majd balra be, fel a létrán, aztán délre, a rácsot kinyítva kijutunk a folyosóra. Ismét keletre, vagyis balra majd egyenesen, ameddig lehet, és be az újabb rácson, le a létrán. Irány előre majd balra (ÉK), bújjunk át a leszakadt padlórács alatt, szorosan a fal mellett, majd balra és fel a létrán.
Menjünk ki az ajtón, forduljunk jobbra, és óvatosan menjünk előre a fal mellett, majd a kiskocsit kikerülve be az ajtón, az iroda végébe. Jobbra ugorjunk fel az íróasztalra, majd a lenyílt panelen és a létrán fel. Kihallgathatunk egy beszélgetést, melyben két őr a Director titkos terméről beszél. Hmm. Lőjük le őket, át egyenesen a termen északnak, a végén ki az ajtón. Forduljunk jobbra, találunk egy levelet, melyben a kis Napóleon megemlíti, hogy a szoba egyben mentőkabin is.
Ha északnak fordulunk, ott látjuk a H.A.R.M.-vezér szobrát, akciózunk rajta („pull my finger"), és sétáljunk be Armstrong nyomában a létrához.

CHAPTER14. ENDGAME

MAN-HANDLED.
Cate Archer, mint spagetti szósz? Soha! Szerencsére a gép még csak prototípus, így várjunk türelemmel, amint felpörög és felrobban. Másszunk ki, vegyük fel az őr fegyverét, és lehet vadászni.
Ha tiszta a terep, menjünk fel a gép tetejére, a mozi elején látott táskáért. Ez a Khios elleni támadás tervét tartalmazza, pontosabban az első lapot, ha a többit is megtaláljuk, jutalom jár érte.
Induljunk el a nyugati kijáraton, hamarosan eljutunk egy kis placcra, ahol három raklap van, az egyik tetején a H.A.R.M. PR tervének sajtóra vonatkozó részét leljük, ez újabb mellékületés, találjuk meg a TV- és a rádióstratégiákat is.
Menjünk tovább egyenesen. A három lávahordónál forduljunk be balra, így eljuthatunk a Director dolgozószobájába, és onnan viszszajutunk a géphez, egy kört megtéve.
Menjünk vissza a hordókig, és most tovább délnek. Jobbról két kockakatona ugrik nekünk, ha megbéketek, menjünk arra, ahonnan jöttek (ÉNY), eljutunk Isako

lakosztályába, itt a rádióstratégia és a támadás tervének második része, ha igaz.
Menjünk vissza az elágazóig, és most tovább, délkeletnek. A szervezet oktatótermében vagyunk, rengeteg fegyver vár ránk, és a PR tévétervezete.
Mehetünk tovább, előre (DK), míg elérünk egy lávás terembe. Jobbra a számítógéppanel előtt csomag, benne két robbanószerkezet. Válasszuk a jobboldali folyosót, eljutunk a szuperkomputer mainframe-ig. E mögött lesz a támadás tervének harmadik, utolsó része, és egy ajtó, melyet kinyitva elhelyezhetünk egy pokolgépet, majd iszkiri.
Mehetünk vissza a lávához, majd át a kis fahídon. Itt a generátor, két áldozattal, és egy robottal. Ennek eliminálásához a második gép mögött találunk elektromos lövedéket. Ha minden csendes, vegyük fel a csomagot, benne egy rakétavetővé alakítható retikűllel. Helyezzük el a bombát a generátor oldalán, a jelen, és fussunk.
A robbanás aktiválja a riasztót, hármas csoportokban jönnek a roszszarcok. Verekedjük át magunkat toronyiránt a három raklapos teremig, innen balra fordulva elérjük a liftet.

SWEET REVENGE.
Elsősegély, páncél, örök kinyírása, és terepszemle. A két oldalsó platform szélein rengeteg géppisztolylőszer vár ránk. Hamarosan beteker Volkov, jó móka, jó vadászatot! Ha elmerült, lesz még pár rosszfiú, aztán mehetünk északra a lifthez.

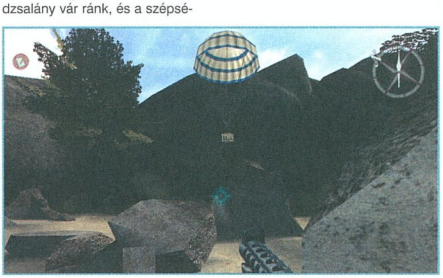
ISAKO'S DEBT.
Szereljük fel magunkat, aztán mehetünk ki a japánkertbe. Sok nindzsalány vár ránk, és a szépséges Isako. Ha van elég lőszerünk, nem lehet probléma. Északra, a ház mellett páncél, délre, a kerítés melletti kis házban mindenféle jóság. Sok sikert!

CHAPTER15. PREEMPTIVE STRIKE

THE FATE OF KHIOS.
Lesz ám itt fogaknak csikorgatása! Induljunk kb. nyugatnak, hamarosan elérünk egy Santa-madarat, aki közli, hogy érkezik az ASSS (anti-super soldier serum). Látjuk is az ejtőernyővel alálebegő ládát, menjünk le érte jobbra a tengerpartra, kapjuk fel a többi cuccal együtt, lesz ott robbanószer is - ha előrerohanunk a parton, jobbra lesz majd a piros jel, ahová feltapasztathatjuk.
A szuperkatonák megölésének módja elég gázos. Tegyük váltóra (lásd: a cikk eleje) a géppisztolyt és a szérummal betárazott CT-180-at. A lőfegyverrel üssük ki a gépembert (sok-sok lövés, vagy kevés de pontos az ismert helyre, a hátipakk bal oldalának alsó részébe). Ha leáll, váltsunk át a szérumra, és lőjünk bele egy adagot. Összesen nyolc katonát kell legyőzni, négy a keleti részen, a romok között, a többi nyugatra, a hídon át előre. Ha mind elfeküdt, fel kell mennünk az erődhöz, figyeljük az irányt. Most már „csak" a legszuperebb szuperkatona van hátra, vele meg fogunk izzadni rendesen, de ettől szép a játék. Sok szerencsét!

Ennyi volt, már csak a happy end van hátra, és lehet örülni. A végigjátszás utáni ajándék, hogy bármelyik fejezetet újrajátszhatjuk.

]{redenc



BloodRayne

A következő kódokat az Options/Cheats menübe írd:

TRIASSASSINDONTDIE
Isten mód/sérthetetlenség
LAMEYANKEEDONTFEED
Életerő újratöltése
ANGRYXXXINSANEHOOKER
Vér újratöltése
INSANEGIBSMODEGOOD
Csonkítás/darabolás mód engedélyezése
DONTFARTONOSCAR
Ellenség fagyasztása
JUGGYDANCESQUAD
Juggy mód, nagyobb mellek
NAKEDNASTYDISHWASHER-DANCE
Időfaktor
SHOWMEMYWEAPONS
Fegyverek mutatása
ONTHELEVEL
Pálya választása
TERMINALREALITYRULES
Köszönet üzenet

No One Lives Forever 2

Nyomd meg a [T] gombot és a megjelenő parancssorba gépeld be a kívánt csalást:

god – Isten mód
armor – Teljes páncélzat
health – Teljes életerő
poltergeist – Láthatatlanság
maphole – Pálya kihagyása
skillz – Tapasztalati pontokat kapsz (3-4. pálya)
pos – Pozíció megjelenítése
build – Verzió megjelenítése
baddaboom – Nagyobb hatású robbanások
guns – Minden fegyver
ammo – Max. tölténytár
kfa – Minden fegyver, töltény, életerő, pajzs
rosebud – Megkapod a hómobilt a havas pályákon

Minden fejezet engedélyezése:

Regisztrációs csalás!
Ahhoz, hogy minden fejezet engedélyezve legyen, futtasd a „REGEDIT" rendszerprogramot és keresd meg a „HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Monolith Productions\No One Lives Forever 2\1.0" kulcsot. Változtasd meg az „EndGame" értékét 1-re.

FIGYELEM! Mielőtt szerkesztenéd a rendszered regisztrációját, mindig készíts másolatot róla!

Project Nomads

Mentések módosítása
Kezdj el egy játékot, majd mentsd el, de jegyezd meg, hogy hányadik, mert csak így találod meg az „X:\Project Nomads\Run\save" könyvtárban ("x" az adott meghajtó jele). Ezután nyisd meg a slotx.n fájlt pl. a WordPad-del, ahol az "x" helyén a mentés helyének a száma van.

Keresd meg a következő sorokat: „..setmaxartefacts x" – ahol az "x" határozza meg, hogy hány tárgy lehet nálad, ezt beállíthatod 6-ra.

Ha kicsit tovább keresgélsz a fájlban, akkor a következőket találod:
.addchildvehicle
"/world/clans/1/j_navigationtower018"
.addchildvehicle
"/world/clans/1/j_silo0115"
.addchildvehicle
"/world/clans/1/j_powerplant0112"
.addchildvehicle
"/world/clans/1/j_guntower0219"
.addchildvehicle
"/world/clans/1/artefakttresor0119"
.addchildvehicle
"/world/clans/1/j_scoutgarage0124"
.addchildvehicle
"/world/clans/1/ofen0127"
.addchildvehicle
"/world/clans/1/j_guntower0227"
.addchildvehicle
"/world/clans/1/biggun30"

Ezek a szigeted építményei és azok azonosítószámai. Hogy kicsit tuningoljunk rajtuk, keress rá az építmények nevére. Például: rákeresünk a "j_guntower0219"-re, ez mutatja az ágyúd beállításait. Kicsit tovább menve a következőket találod:

"j_guntower01" "j_guntower0219" és kicsivel később pedig ezt: "j_guntower01/turret" "turret19"

Most jön a szerkesztés:

A fájlban található "j_guntower01"-ben a 01 az ágyúd szintjét mutatja. Ha ezt megváltoztatod mindkét esetben 3-ra ("j_guntower03"), akkor 3. szintű ágyúkkal fogod folytatni a mentést (a 3. szint egyben a maximum is). Ugyanezt kell csinálnod az erőművekkel és a silókkal is, ha 1-es szint helyett rögtön 3-assal akarod kezdeni.

Célszerű mentést készíteni az eredeti fájlról.

NBA Live 2003

Hogyan szerezd meg Ghetto Fabulous-t játékosodnak:
Válaszd a „create a player" menüpontot és csinálj egy játékost, akinek a keresztneve GHETTOFAB legyen. Ezek után már bekerül a tartalékosok közé, és választhatod is őt a „Sign/Release Player" opcióban, hogy a csapatod tagja legyen.

Hogyan szerezd meg Busta Rhymes-t játékosodnak:
Válaszd a „create a player" menüpontot és csinálj egy játékost, akinek a keresztneve FLIPMODE legyen. Ezek után már bekerül a tartalékosok közé, és választhatod is őt a „Sign/Release Player" opcióban, hogy a csapatod tagja legyen.

Hogyan szerezd meg Just Blaze-t játékosodnak:
Válaszd a „create a player" menüpontot és csinálj egy játékost, akinek a keresztneve GOODBEATS legyen. Ezek után már bekerül a tartalékosok közé, és választhatod is őt a „Sign/Release Player" opcióban, hogy a csapatod tagja legyen.

Hogyan szerezd meg Hot Carl-t játékosodnak:
Válaszd a „create a player" menüpontot és csinálj egy játékost, akinek a keresztneve CALIFORNIA legyen. Ezek után már bekerül a tartalékosok közé, és választhatod is őt a „Sign/Release Player" opcióban, hogy a csapatod tagja legyen.

Hogyan szerezd meg DJ Clue-t játékosodnak:
Válaszd a „create a player" menüpontot és csinálj egy játékost, akinek a keresztneve MIXTAPES legyen. Ezek után már bekerül a tartalékosok közé, és választhatod is őt a „Sign/Release Player" opcióban, hogy a csapatod tagja legyen.

Unreal Tournament 2003

Egyjátékos játékmódban nyomd meg a „TAB" gombot, hogy a konzol megjelenjen, és gépeld be a következő kódok valamelyikét:

god – Isten mód
loaded – Minden fegyver
allammo – Összes töltény
fly – Repülés
ghost – Falon átjárás
walk – Repülés és falon átjárás kikapcsolása
stat fps – Képernyőfrissítés megjelenítése
stat net – Hálózati státusz megjelenítése
behindview 1 – Harmadikszemélyű nézetre váltás
behindview 0 – Elsőszemélyű nézetre váltás

Minden skin engedélyezése:
Nyisd meg az UT2003.ini fájlt (például a Notepad szövegszerkesztővel) a játék rendszerkönyvtárából, és add hozzá a következő sorokat a végéhez:

[XInterface.Tab_PlayerSettings]
bUnlocked=True
bTDMUnlocked=True
bDOMUnlocked=True
bCTFUnlocked=True
bBRUnlocked=True

Real War: Rogue States

Játék közben használd a következő kódokat:
(CTRL + Jobbra nyíl) + F – Köd eltüntetése
(CTRL + Balra nyíl + 9) + S – Utánpótlás feltöltése

Snowboard Park Tycoon

A főképernyőn gépeld be az „iamacheater" szót, így aktiválhatod a csalásokat. Most már használhatod a következő kódokat:
[CTRL] + L – Minden pálya engedélyezése
[CTRL] + W – Küldetés/ játék megnyerése
[CTRL] + V – Győzelem

Need for Speed: Hot Pursuit 2

Ha olcsóbban akarsz kocsikat vásárolni (10 dollárért), akkor nyisd meg a "cars.ini" fájlt a "CARS" könyvtárból (amit az NFSHP2 főkönyvtárban találsz) a notepad szerkesztővel. Változtasd meg a következő sorokat a következőkre:
price=10
nfsprice=10

FIGYELEM! Mindig készíts másolatot a szerkesztendo fájlról!

Blood Omen 2

Legyőzhetetlenség:
Nyisd meg a "game.erg" fájlt, amit a Blood Omen 2 "Data" könyvtárában találsz. Használd a notepad-ot vagy bármely más szövegszerkesztőt és keresd meg a:
"-BO2 Kain Debug Flags\kain's invulnerable"=1 szövegrészt, majd változtasd meg erre:

"BO2 Kain Debug Flags\kain's invulnerable"=1

Mentsd el a fájlt és már játszhatsz is.

HELP

A kérdéseket továbbra is várjuk az alábbi címeken, ne kíméljetek minket, ha problémátok van:

Postán: PC.GAMES 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail-ben: help@pc.games.hu
SMS-ben: 06-30-477-8354

Elakadtam az Outcastban a gyakorlásnál. Jan leteszi a gyümit, de ahogy kibújok a doboz mögül, rögtön észrevesz. Előre is köszi szili

Várd meg, míg Jan háromig számol, csak utána próbáld becserkészni a gyümölcsöt. Hátulról érdemes menni, jobban mondva kúszni, lehetőleg mindig fedezékben maradva.
Puma

A gyakorlófeladatok közül ez a legnehezebb. De ha nagyon nem megy, a 3. próbálkozás után Jan szemet huny a bénázásunk felett, és azt mondja, hazudjuk azt, hogy elvégeztük ezt a feladatot is.
BeeGee

Hi!
Az én nevem kopokozzz.
Lenne egy két fogas kérdésem a Medieval: Total War-hoz.
1.: lehet-e Kőhajító gép nélkül erődöt bevenni?
2.: van e valamilyen kód a mani növeléséhez? Ha nincs akkor lécci mond meg mit építsek ahhoz hogy több pénzem legyen. Küldjétek el címemre: kopokozzz@freemail.hu

Helló kopokozzz!
Egy jó gazdaság felhúzása bonyolult, és a szerencse is nagymértékben befolyásolja. Tippet nem akarok adni, mert kevés lenne az egész rovat is neki. Küldök viszont néhány kódot (pötyögd be játék közben)!

.mefoundsomeau. – aranyat kapsz
.mefoundsomeag. – ezüstöt kapol
.mefoundsomecu. – kívághatod a rezet
.viagra. – vas
.matteosartori. – teljes térkép
.worksundays. – egy kör alatt minden felépül
.badgerbunny. – minden egység és épület választható lesz
.conan. – lázadókkal lehetünk

Még valami...
Ha a „medieval_TW.exe -ian" paranccsal indítjuk el a game-et, akkor a „g" billentyű lenyomásakor minden egység és a teljes terület láthatóvá válik!

Kedves PC.GAMES!
Légyszi mondjátok meg hogy kell a Wolfenstein: Return to Castle/boss1 nevezetű pályán a bázisról továbbjutni, mert hiába szállok fel a teherautóra nem fejeződik be a játék, szerintem még kell valamit csinálni.
Előre is köszi, címem:
uvegtoro@freemail.hu

Ezen a pályán a program egy kicsit érzékeny a küldetések pontos teljesítésére. Nem szabad elfelejteni a szuper sniper rifle felvételét az egyik ejtőernyős csomagból. A másik nagyon fontos dolog, hogy NEM SZABAD megölni azt az őrt, aki a kijáratnál posztol. A teherautó mellett lévő őröket csöndben ki kell nyírni, majd amikor nem figyel a kijárati őr, akkor felhúzni a teherautóra. Ennyi. Have fun.
Ch0Oler {N.A.G.C.}

Hmm. A castle/boss1-en se bázis, se teherautó, csak egy nagy monszter meg egy templom. Te a forestre gondolsz. Azt remélem tudod, hogy az utolsó őrt nem szabad lelőnöd, mert akkor nincs, aki beenged a V2 bázisra. Ha mindent jól csináltál, sajnos akkor is előfordulhatnak bugok. Egy barátom is így járt, a program nem engedte tovább. Ilyenkor nincs más módszer, újra meg kell csinálni a pályát. 10 perc, nem lehet gond!
Lord Lucas Z

Szia sztok!
A következő dolgokban kérném a segítségeteket.
1: A Return To Castle Wolfenstein kiegészítőjét (2002/08-as DVD-s szám) felinstalláltam, az 1.33-as patchel együtt. Azt szeretném tudni, hogy ezeket a pályákat hogyan tudom elérni. Végig kell játszani megint a játékot (ezt nem szeretném), vagy be lehet tölteni őket. Ha igen, akkor hogyan?
2: A másik kérésem, az AvsP2-höz küldjetek cheat-eket.
Köszönöm

A helyzet az, hogy ez a pályakiegészítő, amit a patch-csel együtt kapunk, az CSAK többjátékos módban használható. Így vagy akkor töltődik be automatikusan, amikor egy olyan szerverhez kapcsolódsz, ahol éppen az a pálya fut, vagy pedig elindítod konzolból a /map new paranccsal, de ekkor játszani nem tudsz rajta, hiszen nem lesznek ellenfelek. Többjátékos szerverekhez a wolf.hcgamer.hu címen találsz további információt.
Ch0Oler {N.A.G.C.}

AvP2-PH csalásai ugyanazok, mint az AvP2-é. Tehát megnyomod a „message" gombját (alapban: ENTER), begépeled: „<cheat> nnn" és ENTER. A 'nnn' = az alábbi kódok, kisbetűvel, a <cheat> és a kód között szóközzel, és persze nem kell az idézőjel... Tehát (csak a fontosabbak):

mpcanthurtme – GOD mód be/ki
mpschuckit – fegyverek és munició
mpsmithy – teljes páncélzat
mpkohler – teljes munició
mpstockpile – teljes munició
mpbeamme – előlről kezdi az adott szintet
mpsixthsense – szellemmód ki/be
mpicu – külső nézetes mód (HUD nem látszik!)
]{redenc

Szia sztok!
Elakadtam a Jedi Knight II Jedi Outcast-ban Artus_topside pálya végén. Ott tartok, hogy először találkozok Desannal. Az e havi számban azt írtátok, hogy hagyni kell, hogy megverjen. Meg is vert, de nem ment tovább a játék. Segítségeket előre is köszi.
Márkó

Már pedig ennek úgy kell lennie! Egyeseket talán megtéveszt az, hogy pont úgy néz ki, mintha tényleg meghalnának, de aztán csak tovább kell engedniük. Türelmesen... Figyelj oda arra is, hogy az esetleges küldetések teljesítve legyenek.
Ch0Oler

HI!!
Mafiában akadtam el az Ordinary Routine pályán (bár én már Rutinos vagyok Ordításban). Házban benn vagyok Thommy gitár is meg van, bár le-fel nem tudom mozgatni a kamerát. Thompsonnal öt golyó után már a plafont nézhetem. Ja, még valami:

Nyakunkon a tél
Fagyhatunk mint a dér
War of the Ringet várom
De sehol nem találom

Ui.: Király az újság
Na csá!
Legolas

Üdv, elf pajtás. A pályán semmi trükk nincs, ha már az erkélyen át bejutottál a házba, csak végig kell lőnöd mindenkit fentről lefelé. Ellenben ha az egered vertikális mozgatásra nem reagál, akkor már komoly gondok vannak. E nélkül nem lehet végigjátszani a Mafiát. Ellenőrizd az egered beállításait a Controlls-nál!
Lord Lucas Z

Szia sztok!!!
Lenne egy olyan kérdésem a Mafia c. játékkal kapcsolatban. A 15. Küldetést csinálom a You Lucky of bustard-ot és ott akadtam el amikor meg kell ölni Surgio Morello-t és egy kikötőben vagyok ahol vannak vonatok is. Megöltem már mindenkit csak Morellot nem találom. A kocsija megvan de ahova bement, ott zárva van az ajtó. Itt mit kell csinálni? Egy vonatot elindítani, gránáttal berobbantani az ajtót vagy mi? Köszi a segítséget.
Ábrahám Bence (13y)

Igen, a vagonoknál van a helyzet kulcsa. Találsz egy sínt, ami a garázshoz vezet, ezt követve két váltót, majd két robbanásveszélyes anyaggal töltött tartályt. Az első váltót hagyd béken, a másodikat lőkd át, ezután az első vagon jobb első kereke alatti féktuskón akciózz. A kocsi nekirombol az ajtónak, azután csak oda kell sétálni, és lehet készülni a lövöldözésre.
]{redenc

PS: You Lucky Bastard (Te szerencsés kurafi) és Sergio Morello, csak a történelmi hűség kedvéért...

A Mafia-ban elakadtam, a kastélyos küldetésnél (fel kell törni egy szétfet, egy másik emberrel, valami Salvatore. A kastély a hegyen van). A válasz, kérlek küldjétek el a marcell_suranyi@hotmail.com-ra.

Elég pontatlan a kérdésed, mivel a küldetés összetett. Teljes leírás megjelent a CD Games legutóbbi számában. Itt hely hiányában nem közölhetjük az egészet, talán az urak felrakják a DVD-re, ha nem, akkor pontosíts, mi a gondod!
]{redenc

A use gombbal Salvatorénak megadhatod, hogy maradjon a helyén, vagy kövessen-e. Ajánlatos elbújtatni valahol, amíg te nem végzel a járőrökkel. Halkan a sövények mögé hajolva, baseballütővel haladj végig a kerten, majd a főbejáraton menj be. Ha a takarító meglátna, ne sajnáld, üsd le! A szét az emelet hátsó szobájában van. Kifelé már gyorsabban kell haladnod!
Lord Lucas Z

Helló!
Elakadtam az Időgép című játékban, amit az egyik számotokban adtatok. Ott járok, hogy van 3 varázslatom, egy késem, az ereklye és egy gyógynövény. Nem tudok elmenni a városból, mert ahogy

WWW.VÉGIGJÁTSZÁS.HU

itt a segítség...

CHEAT
TRAINER
SAVEGAME
VÉGIGJÁTSZÁS

kilépek a kapun 4 zöld fantom megtámad és megöl. Mindenkit megkérdeztem, de nem tudok rájönni, hogy kéne megcsinálni. Ha lennétek szívesek segíteni egy végigjátszással, kódokkal vagy elküldenétek a címemre:... Köszi.
Szab

A kapunál deharmonizáld az őrt, vagy a Jadgar-törrel nyírd ki (ezt a templom keleti oldalán, az egyik oltáron találod), menj a tripodonhoz (a háromlábú teveféle állat), csücscs rá, és mehetsz a monostorba.
]{redenc

Helló!
Elakadtam a Devil Inside-ban (nagyon szuper!!!!) az első pályán vagyok, van egy vaskapu a bejárattal szemben, de nem lehet bemenni. Megöltem mindenkit! Segítsetek

A parkban jobbra, hátul találsz egy alagutat, azon túl egy nagy garázst, odabent a szerelőaknában a kapukulcsot. Előtte-utána sok lövöldözés. Továbbiakra ajánlom a játékot tartalmazó korong EXTRA könyvtárának devil_inside alkönyvtárában található végigjátszást, magyarul van, valami]{redenc írta...
]{redenc

Sziasztok!
A nevem Koródi Csaba. Devil Inside-al játszok. Már elég sok mindent megtaláltam, bent vagyok a házban, a padláson, az első emeleten és a földszinten már túl vagyok, szeretnék lejutni a pincébe. Van egy levelem a vízvezeték-szerelőtől, aki azt írja, hogy vacak a vízvezetékrendszer és ha netán valaki összetörné az első emeleti WC kagylót, akkor kinyílna a mozivászon mögött kialakított vízelvezető. Na én az első emeleten találtam már két klotyót is, de képtelen vagyok összetörni bármelyiket is. Gyakorlatilag az összes falat végignyaltam már, és nem találok több titkos ajtót sem, most éppen semerre nem tudok továbbjutni. Van valami tippetek?
Köszi!
Koródi Csaba

A levél humoros, de semmi haszna. A pincébe egyszerűbben tudsz lejutni: „Menj tehát le a lifttel a földszintre (ha Dave-vel vagy, most válts át Deva kisasszonyra, ez fontos!), ki a kertbe, fordulj balra, nyisd ki a csapóajtót (kis fordítási malőr miatt a barlang kulcsával J), és menj le a pincébe." A barlang kulcsát az első emeleten találod: „Hátul, a lifttől jobbra (ezzel szemben van az öltöző ajtaja) találod a hálószobát. Lépj be, a kulcsot használva. Öld meg az áramsújtott bűnözőket, és menj Angelinához – vagy legalábbis amiről azt hiszed, hogy ő az. Csapda! Nyírd ki a zombiányt, szedd össze a 'barlang kulcsát' és a kötszert, és menj ki a szobából." Fenti idézetek a játékot tartalmazó korong EXTRA könyvtárának devil_inside alkönyvtárában található, általam írt és teljesen magyar nyelvű végigjátszásból valók, ajánlom szíves figyelmedbe.
]{redenc

Légyszi segítsetek! Elakadtam a Gabriel Knight3-mal. Ott tartok, hogy el kell lopni az útlevelet. A bajuszt már összeállítottam, meg elcsórtam a haverom sárga kabátkáját is, de az útlevele, a farzsebében van, és akárhányszor, megpróbálom jó trükkösen ellopni, közli, hogy már meglátott... Előre is köszi.

Gondolom, megkínáltad már Moseleyt cukorral... Szeretit A hotel előcsarnokában (lobby) találsz még, vegyél fel párat. A hallban az „utcai" festmény alatti asztalra rakjál belőle, majd vissza az előcsarnokba, és 'PUSH buzzer' a 33-as ajtón. Gyorsan vissza a hallba, a Gabe szobájával ellentétes oldalon lévő lépcső felől közelítsd meg, a kamerát használva és sétálva (WALK) Moseley szobája felé. Amint a fickó befordult a szobád melletti sarkon, ott elbújhatsz. Ha a kolléga meglátja a cukrot és lehajol érte, PICKUP rajta, és máris tiéd az útlevél!
]{redenc

Tisztelt PC.GAMES!
Egy AMD 1,4 Ghz FSB 266 Mhz processzorom van 512 Mb 266 Mhz-es DDR memóriával és ASUS A7V266-os alaplappal (nem frissített BIOS-szal, teljesen új állapotban). A problémám a következő: sehogy sem tudom lehűteni a processzoromat 50°C alá. Kezdetben egy Globalwin WBK68-as hűtőm volt, amit lecseréltem egy CAK38-asra. Nem ment le így sem 50°C alá az üzemi hőmérséklet. Álló helyzetben a min. hőmérséklet amit elértem 47°C volt. Tudom hogy ez még nem káros a processzorra nézve, de mégis egészségesebb lenne egy 40-45°C körüli érték. Gondoltam beszerelek a házba még 2 db házhűtőt, amik kb. 3000-4000 rpm-en forognak (így aludni már nem lehet a gép mellett, de lassan már játszani sem). Kezdtem teljesen elkeseredni, így vettem egy réz lesarkazásvédőt és ezüst pasztát ezzel is növelve a hőleadást. Szinte semmi nem változott, csak annyi, hogy már zárt állapotban is 60°C alatt marad a hőmérséklet. Ekkor kezdtem el turkálni a BIOS-ban, hátha nagyobb feszültség van beállítva a processzornak, de nem, 1,75V-ot ad neki az alaplap. Kezdett nagyon dühíteni a dolog, ezért megnéztem az ASUS Probe-ot vajon tényleg 1,75V az a VCORE és nem annyi, hanem 1,8V. Ekkor már tudtam hol van a hiba. A BIOS-ban minden stimmel, akkor gondoltam, az alaplapon kell bütykölni valamit. Találtam is 4 jumpert amelyek kombinációjával lehet variálni a processzorra jutó feszültséget. Alapértelmezettre volt állítva, ezért elkezdtem manuálisan lejebb vinni a dolgot, de nem ment. 1,6V-nál is 1,8V-ot vett fel a processzor, de ekkor le is fagyott a gép így visszatettem az alapra. Akkor most jön a kérdésem, mit tegyek? Frissítsem a BIOS-t? (1011-es verzió van) Vagy esetleg húzzam fel a proci FSB-jét (üsse kavics, ha már meleg legyen gyors)? Vagy érdeklődjek az ASUS-nál? Vagy az 1,4Ghz-es AMD 1,8V-ot vesz fel???
Kozma Dávid

Aggodalmad teljesen felesleges. Én nyáron 80°C alá sem tudtam hűteni az azonos paraméterekkel rendelkező, Palomino magos procimat, így csak éjjel, nyitott ablaknál tudtam használni. Ezért már érdemes aggódni. Most egy duálventilátoros U1L2 variáció dohog a lapkán, de az 50°C-ról alig álmodom. A gép viszont stabil, gyors. Ha majd 80° köré melegszik, akkor rágódj ilyesmin, most még teljesen felesleges. Ellenben az FSB húzására a proci nekem teljesen tudománytalan módon a maghőmérséklet csökkenésével reagált. Ha esetleg a te géped is hasonló fordított arányosság szerint viselkedne, ajánlom az alkalmazását!
Lord Lucas Z

Kedves Végigjátszás.hu!
"Elakadtam" a GTA3-ban, nem tudok felvenni egy csomagot. A Bitch 'n' Dog Fodd-dal szemben épület tetejéről van szó. Csak Dodo kisrepülőgéppel lehet felszedni?

Nagyon ügyesen rá lehet ugratni a magasvasútról. Tudom, hogy lehetetlennek hangzik, de meg lehet csinálni. Pont a kutyatáp-üzem sarkánál van egy enyhe kanyar, előtte mindkét irányból hosszú egyenes, amin egy fürge kocsival alaposan fel tudsz gyorsulni. Nekem a kínai negyed felől szágúldva sikerült egy pontos jobbra rántással, kb. huszadik alkalommal... Elég idegőrlő!
]{redenc

Elakadtam a Loch Ness nevű játékban, már az elején. Minden létező helyen voltam, ahol tudtam, van teáscsészém, egy csengő alatt kinyílt egy tábla, találkoztam az öregasszonnyal, de nem tudom, most mit csináljak. Please help me!

Ha összeszedtél mindent a konyhában (gyufa, gyertya, mosogatórongy, Passkey), Mrs. MacFarley csönget, és teát kér. A hall végében, balra lesz egy szoba egy öreg nénivel a szófán, aki a medálját keresi. Vedd fel a kulcsot és a pirulákat, menj vissza a konyhába, tovább előre, ott egy csésze forró tea az ételliftben, húzd meg a kart. Menj fel a csigalépcsőn a mosodába (ki a konyhából, amerről jöttél, a szoba végében, a lépcsőn pedig nézz jobbra). Vedd el a teát, majd vidd a hölgy szobájába, mely a lépcső tetején van. Kombináld a pirulát a teával, és add oda neki. A többit rád bízom...
]{redenc

Ha tudtok küldjetek már az F1 Manager-hez kódokat. Előre is köszi Tomi. Légyszi mindenképp küldjétek vissza. E-mail címem: buco2@freeamil.hu

Ilyen kedves kérést nehéz lenne visszautasítani... Alapvetően a manager nevének megadásával lehet kicsit csalni.

Billy No Race – bármelyik versenyt átugorhatod, és a menü pénzkijelzőjén kattintva növelheted a bevételed.
Get Rich Quick – lásd fent, a pénzkijelzőn klikkelve növelheted a vagyonkádat.
Doctor~Who – a dátumkijelzőn kattintva 7 napot ugorhatsz
Win~at~all~COSTS! – Az opciómenüben megjelenik a csalás mód gombja.

Utóbbit egy kis hackeléssel is elérheted, ha kicsit értesz ehhez, és nem akarod előlről kezdeni a játékot. A főkönyvtárban találsz egy 'datainterfaces' alkönyvtárat, abban pedig egy
OPTIONS_GENGAME.IDS fájlt.
Ezt másold át valahova a biztonság kedvéért, majd az eredetinek töröld a read-only attribútumát (Explorer jobb klikk, Tulajdonságok vagy Properties), és nyisd meg egy szerkesztőben, pl. Notepad. Menj a legutolsó sorra, majd írd be az alábbi sorokat:

BUTTON CHEATBUTTON
155,562,255,582
INCLUDE BUTTONTITLE.IDS
ALIGN LEFT
TEXT BFONT 0 255,255,255,255
"CHEAT MODE"
ONBUTTONUP SWAP
OPTIONS_MISC.IDS
END BUTTON

Mentsd el, és indítsd el a játékot – ha jól csináltad, a CHEAT opció elérhető lesz a menüből!

(Egyébként minden elérhető hexaeditorral, az aktuális játékmentés végén található egy 00 23 00 00 24 00 00 bájtsorozat, amit meg lehet változtatni *1 23 00 *2 24 00 *3 formára, itt a *1 az első csalás (versenyugrás és pénznövelés), a *2 a második (pénznövelés), a *3 a harmadik (dátumugrás).
Ezt azonban csak rutinos versenyzőnek ajánlom, mert elszállhat a mentés!)
]{redenc

CELERON, SZEX, GYENGÉDSÉG

Sir Thelen tanácsadó rovata

Jó reggelt! Nem tudom mennyire helytálló most ez a köszönés, jelenleg reggel van, de mire a rovat végére jutok, biztos beesteledik körülöttem. Normális körülmények között persze nem tartana estig a levelezés megírása, de hát most jócskán eltérünk azoktól a körülményektől, amit normálisnak lehetne nevezni. Ennek az anomáliának pedig egyetlen oka van, ahonnan minden következik: elkezdtem dolgozni. Nem, nem arra gondolok, hogy újságot kell írnom, sajnos Sir Bear lovagjai közül sokaknak kell a gyengék gyámolítása, asszonyok megvédelmezése, gonosztevők kipurgálása mellett egyéb kenyérkereső foglalkozást is gyakorolnia. Magam is az előbb említett lovagok közé tartozom, bár még csak rövid ideje. Míg az asszonyok gyámolításához és vigasztalásukhoz elég volt 9, néha 10 óra felé kikászálódni az ágyból, komoly munkásként már a nap első sugaraira föl kell ugrani, abban a tudatban, hogy lehet, csak a Hold fényénél tudok hazamenni. Ebben az esetben persze messze el kell kerülni a hívogató italméréseket, hisz a magamfajta hivatalnoknak mindig tiszta fejre van szüksége, hogy a köz javát a lehető legjobban tudja szolgálni. Szóval most is épp a köz érdekében kellene serénykednem, ezért az egyik kezem jelenleg is közel van az ALT-TAB billentyűkhöz, a lehető leggyorsabb task-váltás érdekében, ha szükség lenne rá. Jelen pillanatban még elég korán van, ahogy elnézem, a legtöbben még bóbiskolnak körülöttem, és mivel igyekszem nem túl feltűnően viselkedni, jobb lesz, ha én is ráborulok picit a billentyűzetre, csak a rend kedvéért. Hogy Ti ne unatkozzatok, addig olvasgassatok kicsit a következő levélből!

Hello!
Szuper volt az újság, hát még a film a Haegemonia-ról! Nagyon király volt mikor az utolsó 5 percben mutattátok a játékot és a zenét. Hát az fantasztikus, nagyon bejön. A demó sajna egy kicsit döcog a gépemem, de örülok hogy legalább fut.
Szóval ez a szám nagyon jól sikerült. És a teljes játékokkal se álljatok le. Szóval még sok ilyen jó számot szeretnék, gondolom ez sikerülni is fog. Na gondolom már nagyon unod az olvasást, szóval nem is terhellek tovább, csá.
Ati

Szia Ati!
Sajna nem láttam a filmet, de bele fogok nézni, ha kitörölte a csipát a szememből. Örülök, hogy tetszett! A demot már én is végigjátszottam párszor, ami nagy dolog az életemben, mert 1 kezemen meg tudnám számolni azokat a játékokat, amiket végigvittem. Ez azt nem jelenti, hogy nem játszok, csak mire eljutnék a végére egy game-nak, kijön valami más, amit nagyon vártam és a régiről elfelejtkezek. Azt hiszem a Haegemonia gyarapítani fogja a sort, mármint a végigjátszott játékok sorát! Aki még nem látta, feltétlenül ki kell próbálnia, egyszerűen elképesztő élmény, de ezt már leírtak mások, akik ezt sokkal jobban tudták érzékeltetni. Egyébként nem unom az olvasást, mindig jól esik, ha a lapot dicsérik, a teljes játékot meg nem akarjuk leállítani, bár ehhez GEOFORCE-nak is lesz egy - két szava...

Szevasztok!
Nagyon frankó az új lap, boldog szülinapot! Jó hogy meghagytátok a témákra bontást, de nem kénének a teljes játékok inkább olyan cd amin rovatok, demok, javítások, cheatek, traineres vannak. Meg miért nincsen beleirva az újságba hogy mikor jelenik meg a következő szám (mérges leszek).

GEOFORCE

Hello!
Ismerős a név, GEOFORCE Úr visszatérő levelezőnk. Köszi a szülinapi jókívánságot, még csak 1 évesek vagyunk, de remélem egyszer leszünk tinik is! Most nem akarok reklámozni, de fogok. Van ám DVD-s változatunk is, az telis tele van mindazzal amit kértél, túl a szűkös CD-s kereteken. Mielőtt nagyon dühös lennél, netán megtámadnád néhány csalódott olvasó társaságában a szerkesztőséget (ilyenkor örülök, hogy egy vidéki kisvárosban tengetem életem, távol a fővároshoz harcias levegőjétől) kérdésedre válaszul mondhatnám, hogy a 9-10esből azt hiszem kimaradt, de a 11-es számban már ott van a legutolsó oldal bal csücskében. Ezentúl mindig ott lesz, de ha mégsem, akkor ország világ tudni fogja, hogy Ricco már megint a nőkről ábrándozott és elfelejtette odatördelni...
De nicsak, most nézem csak, mennyire felélénkültek a kollégáim. Ez csak egyet jelenthet, elérkezett a munkaidő legszebb időszaka: az ebédszünet. Azt hiszem a következő levélre már csak az ebéd utáni szieszta alatt kerítünk sort.

HI!!
Mafiában akadtam el az Ordinary Routine pályán(bár én már Rutinos vagyok Ordításban). Házban benn vagyok Thommy gitár is meg van, bár le-fel nem tudom mozgatni a kamerát. Thompsonnal öt golyó után már a plafont nézhetem. Ja még valami:

Nyakunkon a tél
Fagyhatunk mint a dér
War of the Ringet várom
De sehol nem találom

Ui.:Király az újság
Na csá!
Legolas

Na ez egy érdekes levél, igazából nem is toom, mit keres itt, valahol a Help és a Celeron, szex, műveltség rovatok között lenne a helye. Az elejét rögtön tovább is adom annak, aki tud segíteni. A Mafia!-val még nem játszottam, Thomson-gitáron se sűrűn, fel-le tudok mozgatni, persze nem kell rosszra gondolni! Szerintem egyszer még büszke leszek rá, hogy hozzájárulhattam ahhoz, hogy Legolas költészete nyilvánosságot kapjon. Ha más is kedvet kap, nyugodtan dobjon meg a verseivel, esetleg prózájával a következő hónapban is.
Ahogy elnézem, már a Gönczöl Szekér figyel be az ablakon, ideje hazaindulni, a munkaidőnek vége. Van egy olyan sejtésem, hogy ma is találok a parkolóban hagyott kocsi szélvédőjén egy kedves, piros Mikulás-csomagot, de el fog férni a tegnapi és a tegnapelőtti mellett, majd december 6-án szétküldöm őket leghűségesebb levélíróinknak. Addig is legyetek jók és röfögjetek sokat!

Leveleiteket pedig továbra is a level@pc.games.hu címre várjuk.

Sir Thelen

Elakadtál a játékban? Nem jutsz túl a főellenségen? Nem működik rendesen a Windows-od? Hardware problémáid vannak? Ne keseredj el itt a segítség! Jövő hónapban induló rovatunkban választ kaphatsz kérdéseidre, melyeket az alábbi módon juttathatsz el hozzánk:

postán: PC.GAMES 1325 Budapest, Pf: 315 ■ e-mail-ben: help@pc.games.hu ■ SMS-ben: 06-30-477-8354

HU-MOR-ZSÁK

Beszélgetések az irányítótoronnyal

Torony: - Hogy ne csapjon túl nagy zajt, legyen szíves forduljon 45 fokkal jobbra.
Pilóta: - Milyen zajt csaphatnánk mi 35000 láb magasan?
Torony: - Olyan csörömpölőset, mint amikor a 707-esük összeütközik az előttük levő 727-essel!

Torony: - Ön most egy Airbus 320 vagy 340?
Pilóta: - Egy 340 természetesen!
Torony: - Akkor ebben az esetben lenne szíves a start előtt a másik két hajtóművet is bekapcsolni?

Pilóta: - Jó reggelt, Pozsony
Torony: - Jó reggelt. Csak tájékoztatásul: Itt Bécs beszél.
Pilóta: - Én most éppen leszállok Pozsonyban.
Torony: - De ez itt tényleg Bécs.
Pilóta: - Bécs?
Torony: - Az.
Pilóta: - De miért? Mi Pozsonyba tartunk.
Torony: - Okay. Akkor szakítsa meg a leszállást, és repüljön balra.

Torony egy Pilótának, aki különösen durván tette le a gépet:
Torony: - A leszállás nem ördöngösség, az utasoknak finomabban is a tudtukra lehet adni, hogy földet értek.
Pilóta: - Nem számít, úgyis mindig tapsolnak.

Alitalia-pilóta, miután egy villámcsapás a fél kokpitot lebénította:
- Nálunk majdnem minden tönkrement. Semmi nem működik. A magasságmérő sem mutat semmit... Öt perc siránkozás után bejelentkezett egy másik gép pilótája:
- Ne pofázz, inkább halj meg úgy, mint egy EMBER!

Pilóta: - Ott ég egy leszállófény.
Torony: - Remélem, ég ott több is.
Pilóta: - Szerintem csak füstöl.

Pilóta: - Csak egy kevés üzemanyagunk van még. Sürgős intézkedést kérünk.
Torony: - Mi a helyzetük? Nincsenek a képernyőmön.
Pilóta: - A 2-es kifutón állunk, és már egy örökkévalóság óta várjuk a tankautót.

Torony: - Problémája van?
Pilóta: - Tönkrement az iránytűm.
Torony: - Hogy tud úgy repülni, hogy az összes műszere tönkrement?

Torony: - Leszállás után kérem guruljon a Taxiway Alpha 7, Alpha 5, Whiskey2, Delta 1 és Oscar 2.
Pilóta: - Mi van? Mi itt nem ismerjük ki magunkat.
Torony: - Nem tesz semmit, én is csak két napja dolgozom itt.

Pilóta: - Startengedélyt kérünk.
Torony: - Bocs, de nem kaptuk meg a repülési tervüket. Hova szeretnének repülni?
Pilóta: - Természetesen Salzburgba, mint minden hétfőn.
Torony: - De ma kedd van!
Pilóta: - Mi? ... Ja akkor ma szabadnaposak vagyunk.

Pilóta: - Itt nincs egy darab Follow-me-Auto sem?
Torony: - Negatív. Nézzék csak, tök egyedül visszatalált a terminálhoz.

Torony: - Magasság és helyzet?
Pilóta: - 1.80 m vagyok és baloldalt elöl ülök.

Torony a magánrepülőhöz: - Ki mindenki van a fedélzeten?
Pilóta: - A pilóta, két utas és egy kutya.
Torony, egy durva landolás után: - Gondolom a kutya vezetett.

Torony: - Van elég üzemanyaguk vagy nincsen?
Pilóta: - Igen.

Torony: - Mi igen?
Pilóta: - Igen, Uram!!!'

Torony: - Adja meg legyen szíves, várhatóan mikor érkeznek.
Pilóta: - 'Hmmm... A kedd jó lenne.

Miért lassúak az útfelbontások,

1. Az elterelések miatt a munkások sem tudnak a helyszínre jutni, ezért közülük sokan unalmukban a kerülőutakon kezdenek dolgozni.

2. Mivel a gázvezetékek közelében tilos a dohányzás, ezért egy cigarettaszünet fél óráig tart.

3. A régészek minden nap találnak egy kivitelezőt, aki közbeszerzés nélkül, nyílt borítékos, zárt meghívásos, pályázatos vagy éppen baráti alapon kezdte meg a felújítást, aztán ottfelejtették.

4. Az ünnepélyes átadások, állófogadások és sajtótájékoztatók miatt állandóan le vannak zárva a munkaterületek.

5. Az építéskor a fővárosban figyelembe kell venni, hogy az egyes főpolgármester jelöltek választási ígéreteinek megfelelően egy, kettő vagy három metró fog haladni az út alatt, autópályánál pedig azt, hogy melyik az a három irány, amelybe másnap folytatódhat az építés.

6. Nem lehet a munkagödörben a hetes buszra várakozóktól hozzáférni a szerszámokhoz.

7. Ha csak egyszerűen a lapátra támaszkodunk, négyből négyszer nem megy bele a földbe.

8. Nehéz a légkalapácsolásra kiválasztani azt a napi négy órát, amikor az összes környéken lakót egyszerre zavarja

Az orvostudomány rövid története:

- Fáj a torkom!

Kr.e. 2000: Tessék, edd meg ezt a gyökeret!
Kr.u. 1000: Az a gyökér pogány dolog, mondj el egy imát!
Kr.u. 1850: Az az ima babonaság, idd meg ezt az elixírt!
Kr.u. 1940: Az az elixír kígyóolaj, nem tesz jót, nyeld le ezt a pirulát!
Kr.u. 1985: Az a pirula hatástalan, vedd be ezt az antibiotikumot!
Kr.u. 2001: Az az antibiotikum nem természetes! Tessék, itt egy gyökér…

Megy a pingvin a sivatagban, egyszer csak megszólal:
- Bakker! Ez rohadtul csúszhatott, ha így felszórtak!

- Miért kell óvatosan kinyitni a Nemzeti Sportot?
- Hogy ki ne essen a Fradi.

- Mit iszik a részeges eszkimó?
- Hóbort.

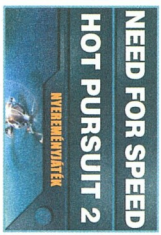
- Mit mond Kőmíves Kelemen a vacsoránál a fiának?
- Egyél fiam, anyád már fal.

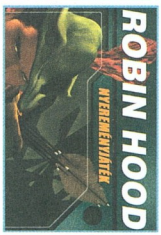
- Ki az abszolút papucsférj?
- Akinek otthon keveset szabad, de amit szabad, azt muszáj.

Linkek:

http://www.thereverend.com/brick_testament/
http://131.151.189.29:8080/~idle/content/iosys_designs/projects/pmamp/
http://civis.wigner.bme.hu/020320go/

JÁTÉKSZELVÉNYEK





2002. október 1. - Frissített Team Factor demó jelenik meg, és kijön az Arx Fatalis v1.131, valamint a Divine Divinity v1.32 patch.

2002. október 2. - Megjelenik az Archangel és a Speed Challenge: Jacques Villeneuve's Racing Vision demója.

2002. október 3. - Novemberre halasztják a Delta Force - Black Hawk Down megjelenését. Szintén csúszik, egészen 2003 márciusáig az Eve Online, valamint bizonytalan ideig a SWAT: Urban Assault.

2002. október 4. - Kijön a Haegemonia: Legions of Iron játszható demója. A Microsoft bezáratja az egyik legnagyob Xbox mod-chip gyártót.

2002. október 7. - Megjelenik a Robin Hood: The Legend of Sherwood demó.

2002. október 8. - Kijön a The Gladiators: Galactic Circus Games demó, és a Quake III Arena v1.32 patch.

2002. október 9. - Kiadják a WarCraft III v1.03-es javítást.

2002. október 10. - Kijön az America's Army v1.3.0 patch.

2002. október 11. - Megjelenik a Dirt Track Racing 2 demó. A Thrustmaster és a Ferrari folytatja együttműködését.

2002. október 14. - Megérkezik az American Conquest és a Need For Speed: Hot Pursuit 2 demó, valamint a Team Factor v1.2-es és a Operation Flashpoint: Resistance v1.85-as frissítése.

2002. október 15. - Megjelenik a Neverwinter Nights v1.26 javítás. Az EA bejelenti, hogy Gary Oldman adja a hangját a Medal Of Honor: Allied Assault: Spearhead játékukhoz.

2002. október 17. - Januárra halasztották a Cossacks: Back to War megjelenését.

2002. október 18. - Kijött az Earth 2150: Lost Souls demó, és a No One Lives Forever 2 v1.1-es, és a Privateer's Bounty v1.04.151-es patch. A LucasArts 2003 elejére halasztja a Star Wars: Knights of the Old Republic-ot.

2002. október 21. - A Codemasters kiadja a Prisoner of War indító javítását, viszont bejelenti az IGI 2: Covert Strike jövő februárra történő halasztását.

2002. október 22. - Kijön a Prince of Qin v1.13-as, a Heroes of Might and Magic IV v2.2-es, és a Heroes IV: Gathering Storm v2.2-es javítása. Bejelentik a Tomb Raider és a Championship Manager 4 elhalasztását.

2002. október 23. - Kijön a Syberia első javítása.

2002. október 24. - Aranylemezen a Civilization III: Play the World. A CDV bejelenti a Breed és az Imperium Galactica III elhalasztását. A Hercules új Radeon kártyákat jelent be. Megjelent a Ghost Recon v1.4-es javítása, és a Lord of the Rings: Fellowship of the Ring v1.1 patch. A merényletek miatt Amerikában több helyen betiltják a Sniper-t és a Hitman 2-t.

JÁTÉKMEGJELENÉSEK (OKTÓBER - NOVEMBER)

1914	JoWooD	2002.10.25	7 990
AquaNox 2: Revelation	JoWooD	2002.11.22	10 990
Arx Fatalis	JoWooD	2002.10.23	10 990
Atlantis Print Studio	Disney	2002.10.01	-
Beam Breakers	JoWooD	2002.10.07	5 990
Beauty & the Beast	Disney	2002.10.01	-
Breed	CDV	2002.10.30	-
Cold Zero - The Last Stand	JoWooD	2002.11.22	10 990
Dino Crisis 2	EA	2002.10.11	4 990
Europa 1400 - The Guild	JoWooD	2002.10.18	10 990
Far West	JoWooD	2002.10.25	10 990
Haegemonia (szink.)	Digital Reality	2002.11.11	9 990
Haegemonia Collector's Edition (szink.)	Digital Reality	2002.11.11	11 990
Heroes4:The Gathering Storm (szink.)	3DO	2002.10.04	7 990
Home Finance (working title) (szink.)		2002.11.11	5 990
Icewind Dale 2	Avalon	2002.10.14	10 990
Industry Giant 2 (szink.)	JoWooD	2002.10.30	10 990
K-Hawk	JoWooD	2002.10.30	7 990
Madden NFL 2003	EA	2002.11.15	13 990
Mega Man X5	EA	2002.10.11	4 990
Need For Speed Hot Pursuit 2	EA	2002.11.25	12 990
Neocron-online	CDV	2002.10.30	-
NHL 2003	EA	2002.11.18	12 990
Photoplay 2 (szink.)	eGames	2002.11.11	3 990
Pink Panther (szink.)	Wanadoo	2002.11.13	10 990
Platoon (szink.)	Digital Reality	2002.11.18	9 990
Resident Evil Survivor	EA	2002.10.11	4 990
Robin Hood	Wanadoo	2002.11.15	10 990
Sherlock Holmes	Wanadoo	2002.11.13	-
Soldiers of Anarchy (szink.)	Big Ben	2002.11.30	10 990
Star Trek Action Pack	Activision	2002.10.01	-
Star Trek: Starfleet Command 3	Activision	2002.11.02	-
The Sims Deluxe Edition	EA	2002.11.15	12 990
The Sims Unleashed	EA	2002.11.15	6 990
The Soccer Manager	JoWooD	2002.10.25	10 990
Total Club Manager 2003	EA	2002.11.15	12 990
Wildlife Park	JoWooD	2002.11.22	10 990

IMPRESSZUM

Szerkesztőség:
Főszerkesztő: Berényi Zoltán (Bear™)
Szerkesztők: Giczi Gyula (JuliuS), Paczona Zoltán (Chilly), Vincze Ádám (Vincent), Balázs Gábor (Beegee), Gáspár Andárs (Skald)
DVD szerkesztő: Bagó Péter (BP)
Korrektor: Kolozsvári Zsófia
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco)
Lapreferens: Boruzs Krisztina
Laptervezés és layout: Kristóf Gábor

A szerkesztőség címe:
1048 Budapest, Hajló utca 21. Tel/Fax.: 230-4832
Levelezési cím: 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail cím: szerkesztoseg@pc.games.hu
A PC.GAMES honlapja: www.pc.games.hu

Kiadó: GAME MEDIA Lapkiadó Kft.
A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője

Hirdetésfelvétel: Boruzs Krisztina 06-30-378-8586

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.
és a Magyar Lapterjesztő Rt.
regionális részvénytársaságai

Megjelenik havonta, ára 998 Ft (simán), 1996 Ft (DVD-vel)

Előfizetési díj a kiadónál:
Egy év: 9000 Ft, Fél év: 5000 Ft (simán)
Egy év: 19000 Ft, Fél év: 11000 Ft (DVD-vel)

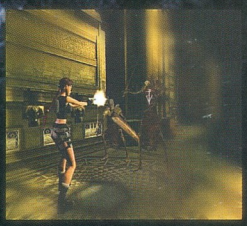
Montírozás és nyomás: Kossuth Nyomda Rt.
ISSN 1587-5121

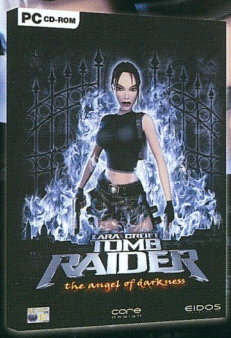
A lapban megjelenő cikkek és egyéb anyagok bármilyen felhasználása kizárólag a kiadó engedélyével történhet.
A megjelent hirdetéseket a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal.

Lara Croft: Tomb Raider - The angel of darkness © Core Design 2002. Developed by Core Design. Published by Eidos Interactive Limited. Lara Croft: Tomb Raider - The angel of darkness is a Trade Mark of Eidos Interactive Limited. All Rights Reserved.

ANGEL OF DARKNESS

Egy új Lara
az új generációnak...





HAMAROSAN!

EIDOS core design

automex MULTIMÉDIA

Keresd a nagyáruházakban és viszonteladóknál vagy a www.automex.hu weboldalon, ahol további szoftverek között is válogathatsz!
Automex Kft. 1077 Budapest, Wesselényi u. 21., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
Web: www.automex.hu - Email: info@automex.hu

PlayStation.2 PC CD-ROM

RENDSZERKÖVETELMÉNYEK:

Minimum: Windows 98, Pentium III 600, 192 MB RAM, negyedik generációs 3D-videokártya (Geforce1), 4x CD-ROM,600 MB szabad HDD, TCP/IP LAN kártya (csak többjátékos módhoz)

Ajánlott: Windows ME vagy 2000,Pentium III 1 GHz, 256 MB RAM, legújabb 3D-videokártyák,4x CD-ROM, 1 GB szabad HDD, TCP/IP LAN kártya

Magyarországon forgalomba hozza a Digital Reality Kft.:
1139 Budapest, Röppentyű u. 53.

Előrendelési akció:

www.digitalreality.hu
www.haegemonia.hu

DIGITAL REALITY

© 2002 Digital Reality Kft. A Digital Reality név és logó a Digital Reality tulajdonát képezi. Minden más logó vagy márkanév a megfelelő cégek tulajdonában áll. Minden jog fenntartva.